

CASUS BELLI
HORS SÉRIE n°6
SPÉCIAL SCÉNARIOS
Advanced Dungeons & Dragons
In Nomine Satanis - Magna Veritas
Star Wars, L'appel de Cthulhu
Hurlements, Stormbringer
Mega, Capitaine Vaudou
Vampire, Cyberpunk
RuneQuest
JRTM
M2159 - 6 H - 45,00 F -RD
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
+ les règles complètes du jeu de rôle SimulacreS

Abonnez-vous !

Et recevez chez vous, tous les deux mois,

CASUS BELLI

Le premier magazine des jeux de simulation

Toute l'actualité des jeux de rôle, jeux de plateau, wargames.
Des scénarios, des aides de jeu, des critiques...

Envoyez un chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred, à Casus Belli abonnements, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarifs : 150 F pour 1 an / 6 n^{os} (au lieu de 210 F*) ou 285 F pour 2 ans / 12 n^{os} (au lieu de 420 F*). Offre valable pour la France métropolitaine jusqu'au 31/01/93.

* Prix de vente au numéro.

Et aussi : nos hors-séries thématiques...



Les jeux de rôle complets :

Simulacres, pour joueurs débutants.
Mega III, pour joueurs confirmés.



Les aides de jeu :

Laelith, la cité médiévale-fantastique.
Morceaux choisis, le meilleur des 25 premiers numéros de Casus Belli.



Les dossiers :

Grandeur-nature, tout savoir sur les jeux grandeur nature, paintball, murder-parties.







Bon de commande page 9.

EDITORIAL

Enfin !
Enfin un spécial scénarios !
Mais pourquoi avoir attendu si longtemps
me direz-vous. C'est qu'en fait
nous y avions pensé depuis longtemps,
puisque notre premier spécial scénarios date du n° 27. Il fut suivi un peu plus tard
d'un autre avec le n° 34, qui était de surcroît
accompagné du plus petit jeu de rôle du monde,
ROLE (Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel).
Mais il ne s'agissait à chaque fois que de Casus
normaux avec plus de scénarios.
Puis vint la PAO,
et la possibilité de faire des hors-séries...
Le numéro que vous avez entre les mains
présente une différence de taille avec ses aînés :
il ne contient QUE des scénarios de jeux de rôle
(et deux petits articles techniques pour aider
ceux qui débutent et ceux qui n'ont pas
les règles adéquates à disposition).
Et surtout, ces scénarios sont deux fois plus longs
que la moyenne des aventures de Casus.
Je ne vous dis pas la joie des rédacteurs
apprenant qu'ils pourraient enfin dépasser
le sacro-saint mur des 25000 signes !
Certains furent pris de vertiges,
d'autres de transes mystiques, ou encore
de convulsions, de démangeaisons, d'apoplexie,
de strabisme divergeant
et de crise existentielle,
sans parler des illustrateurs gagnés
par la frénésie créatrice...
Et comme nous sommes
assez contents du résultat,
que certains jeux que nous aimons
n'ont pu passer dans ce numéro,
et qu'on n'allait pas patienter un an
(ah ça non !), le HS Scénarios
suivant est déjà en chantier,
et prévu pour juin prochain.

Didier Guiserix



Avertissement :
Attention, ces aventures
peuvent être dangereuses
pour la santé de vos personnages.

CASUS BELLI HS n° 6.
Décembre 1992 - Février 1993.
Publié par Excelsior Publications,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48.
Fax : (1) 46.48.49.88.
Périodicité : bimestrielle.
Dépôt légal : 4e trimestre 1992.
n° 8600977.
Commission paritaire n° 63.264.

DIRECTION-ADMINISTRATION.
Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne.

RÉDACTION.
Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Valérie Quezada.
Secrétariat : Valérie Tourre.
Illustrateurs : Rolland Barthélemy, Bernard Bittler, Frédéric Blanchard, Cyrille Daujean, Guillaume Fournier, Didier Guiserix, Florence Magnin, Thierry Ségur, Var Anda. Couverture : Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX.
Directeur marketing et commercial adjoint : Jean-Charles Guerault.
Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat.
Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, tél. : (1) 46.48.48.26.

SOMMAIRE

PUBLICITÉ.
Isabelle Blanchard,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71.
Excelsior Publications S.A., capital social : 1110000 F, durée 99 ans.
Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mme Yveline Dupuy,
M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS.
Relations clientèle et abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75503 Parix Cedex 15.
Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, INS/MV est édité par Siroz Productions, Mega III est édité par Casus Belli, Stormbringer est édité par Oriflam sous licence Chaosium, Cyberpunk 2020 est édité par Oriflam sous licence R.Talsorian Games, Hurlements est édité par les Éditions de la Lune-Sang, Star Wars est édité par Descartes Éditeur sous licence West End Games, RuneQuest est édité par Oriflam sous licence Chaosium, Capitaine Vaudou est édité par Descartes Éditeur/Casus Belli, Vampire est édité par Hexagonal sous license White Wolf, JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE. L'appel de Cthulhu est édité par Descartes Editeur sous licence Chaosium.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Propos recueillis
et assaisonnés
par Pierre Lejoyeux

À TABLE ! C'EST PRÊT !

Comment préparer un scénario ? Difficile de répondre, presque autant que de réussir un soufflé au fromage. Le parallèle n'est pas innocent car, en fait, à bien y réfléchir, préparer un scénario ressemble beaucoup à de la cuisine ! C'est comme réaliser un plat en suivant la recette lue dans un bouquin. Il faut faire attention aux proportions et aux petits détails, lire entre les lignes, et prendre en compte le goût des convives…

Parlons recette

Bravant la neige et le froid, vous êtes allé acheter votre Casus à l'aube et vous voilà maintenant seul devant ses scénarios. Vos joueurs se sont engagés à ne pas les lire (ah !, les braves gens) mais, en revanche, ils ne vous ont laissé que quelques jours pour leur en faire déguster un (pas cool !). Vous voilà donc en plein « coup de feu » ! Et pas question de décevoir les affamés…
Mais au fait, qu'est-ce donc exactement qu'un scénario proposé dans Casus ? C'est une histoire généralement concoctée pour alimenter une ou deux séances de jeu (au-delà, il faut allonger la sauce…) qui doit im-pé-ra-ti-ve-ment tenir dans un nombre donné de pages (quatre pour les encarts habituels, sept pour ce hors-série, quinze pour les Grand Écran). Inutile d'essayer de ruser, la goûteuse en chef a un œil de lynx…
Nous, rédacteurs, sommes toujours frustrés de devoir réduire la richesse de ce que nous avons en tête à quelques dizaines de milliers de signes. N'ayant jamais la place de tout développer en détail, nous axons alors la présentation de « la recette » sur ce que nous jugeons le plus important, cela peut être les personnages, l'intrigue, l'ambiance, les problèmes psychologiques, ou encore l'imaginaire du lecteur. Ce faisant, nous sacrifions les autres angles d'approche et en priorité tous les éléments supposés connus ou assimilés, c'est-à-dire principalement le côté technique (les points de règle) et le décor. Vous, meneur de jeu, devez avoir ce détail en tête quand vous vous attaquez à nos petits plats…

Les hôtes du festin

Devant vos casseroles, la première chose à prendre en compte est votre propre goût et celui de ceux que vous allez convier au repas car un scénario se déguste, il ne se subit pas. Lisez le texte une première fois, d'une traite, en vous mettant à la place d'un PJ, histoire d'avoir une vue d'ensemble et d'anticiper les réactions primaires de vos joueurs (rejets, tendances psychologiques, actes gratuits…). Vous pouvez ainsi le « sentir » et savoir si vos hôtes vont entrer dans le jeu. Inutile en effet de lancer toute une préparation si vous vous doutez que les PJ vont faire la moue à la première bouchée ou si vous pressentez que la fête risque de tourner court en plein milieu. Dans ce cas, deux solutions : adapter la recette, salant par ci, modifiant les ingrédients par là ; ou jeter ce qui ne colle pas avec vos joueurs, c'est-à-dire réinventer une intrigue tout en gardant le décor, les PNJ, ou à l'inverse conserver l'histoire mais en la situant dans un cadre à vous, avec des PNJ issus de vos autres scénarios.
La question du goût étant réglée, pensez à la présentation du plat. Là aussi tout est une question de feeling et d'habitude. Allez-vous servir cela à la bonne franquette, sur un coin de table, avec un paravent et quelques dés, ou alors sortir le grand jeu avec moult plans, figurines adaptées et toutes les aides de jeu possibles et imaginables ? Certains joueurs privilégient l'imagination et le rêve, d'autres non. Il en va là aussi comme en cuisine, un plat c'est avant tout une saveur et un parfum, mais cela peut être également toute un cérémonie avec argenterie et couteaux à poisson. Ainsi d'autres joueurs aiment s'identifier à des figurines et sentir physiquement les aventures en ayant en main un parchemin ou tout objet que leur personnage est censé avoir trouvé…
Sachant cela, vous voilà prêt à commencer le travail…



Une bonne mesure de technique…

Comme nous l'avons dit, la technique est la première chose sacrifiée dans la rédaction d'un scénario Casus Belli. Mais si elle n'est pas indiquée noir sur blanc, elle n'en est pas moins là, cachée derrière les mots.
— Pendant la lecture du scénario, vous devez rechercher les allusions aux règles. Beaucoup de jeux par exemple associent aux termes « simple », « moyen » ou « difficile », des bonus/malus ; ces termes ne sont alors employés qu'à bon escient lorsque nous écrivons.
— Notez les points de règle délicats pour vous en souvenir (voir Trois tranches d'histoire ci-contre).
— Lisez attentivement les fiches de PNJ et profitez-en pour réviser les compétences, les armes et les sorts qu'ils possèdent.
— Recopiez les caractéristiques indispensables des PNJ en faisant tout tenir sur une seule feuille. Vous pouvez également photocopier l'encadré PNJ du scénario ou les transférer sur des mini fiches de perso (à inventer si elles n'existent pas dans le jeu).
— Regardez les plans proposés. Certains, pour une figuration plus compréhensible de l'agencement des lieux, sont en perspective cavalière. Il est parfois prudent de redessiner une pièce en vue de dessus. Si un combat doit s'y produire, vous reproduirez plus vite la pièce sur votre velleda en cours de jeu, avec un modèle approprié. Lisez aussi le texte correspondant. Parfois le vue en 3D cache certains détails.

Conseils de première main

Nous avons tous notre façon d'écrire, notre « style » en fait, ce qui conditionne en partie le travail de préparation que vous devez accomplir. Il me semblait donc intéressant de poser la question suivante aux principaux rédacteurs de Casus : Quels conseils de préparation donneriez-vous aux MJ qui vont jouer les scénarios que vous écrivez ?

Anne Vétillard (à propos de JRTM)
N'hésitez pas à broder et à développer le texte. Chaque phrase peut amener des heures de jeu.

Croc dit « Croc » (à propos de Bitume, Bloodlust, INS/MV)
Mes scénarios sont toujours centrés sur les personnages, au détriment du décor. Jouez-les tels quels, ou ajoutez-y des descriptions et des plans si vous en ressentez le besoin.

Jean Balczesak dit « JD+ » (à propos de L'appel de Cthulhu, Star Wars…)
Ce que j'écris n'est pas les tables de la loi. N'hésitez pas à modifier les scénarios, pour que vous et vos joueurs vous sentiez bien dedans…

Trois tranches d'histoire...

Grossièrement, il existe trois grands types d'histoires, qui implique trois préparations différentes. Lors d'une première lecture, stabilo en main, soulignez tout ce qui vous semble important et demandez-vous si ce que vous lisez ressemble plutôt à un roman, à une soloquête ou encore à une trame. En d'autres termes, dans quelle mesure les personnages ont le choix du chemin pour arriver au *happy end*.

Bien sûr, les choses sont rarement aussi tranchées, une histoire peut tenir du roman à certains endroits et de la soloquête ailleurs, avec des bouts de trame de-ci delà. Mais la façon de préparer telle ou telle partie reste cependant valable. De fait, un scénario peut commencer par une chronologie, continuer en organigramme et finir en plan annoté.

Le scénario roman

Ce type d'histoire est dit linéaire, les PJ sont sur des « rails » du début à la fin. Ils passent à travers des événements obligatoires qu'ils doivent résoudre. Faites ressortir la chronologie en recopiant les principaux événements (rencontre, combat, etc.) sur une feuille. Pensez à noter à chaque fois, en abrégé :

— les PNJ présents ;
— les points de règle délicats et le numéro de page où les consulter dans le jeu ;
— l'ambiance générale en quelques mots ;
— les petits détails importants (une phrase ou un indice lâchés par un PNJ).

Essayez d'être le plus synthétique possible. Tout doit tenir sur une feuille (fiche carton A5 ou A4 à petits carreaux, copie double petits carreaux) que vous utiliserez comme antisèche derrière votre paravent.

Parallèlement, vous devez atténuer la désagréable impression que vont avoir vos joueurs d'être tenus en laisse. N'hésitez pas, par exemple, à changer un plan s'ils décident de tourner à droite plutôt qu'à gauche. Préparez également des moyens de remettre les PJ sur les rails (PNJ providentiel, événement de dernière minute...) si d'aventure ils en sortent.

Travaux pratiques : *Le prix des larmes* (CB72), première partie de *Hate, number of revenge* (voir p. 54).

Le scénario soloquête

Là, l'histoire est conçue comme une cascade d'événements dont la survenue ou non dépend des actions des PJ. Vous devez alors cerner les principales possibilités et créer un organigramme avec, pour chaque événement :

— les conditions de survenue ;
— et les éléments déjà évoqués à propos de la chronologie (inutile si vous l'avez réalisée en parallèle).

Inutile de faire un organigramme comme il en existe en informatique, avec des losanges et des rectangles, difficile à mettre en page quand on n'a pas une vision claire de l'ensemble. Il est plus simple, dans un premier temps, de détourner le système Star Wars, c'est-à-dire :

Evénement 1 Intervenants : X, Y, *Résumé de l'action :* les personnages se renseignent auprès de Z. *Résultat de l'action :* envoie aux événements 2 ou 3 si réussite ; envoie à l'événement 4 si échec. *Evénement 2 Intervenants :* X, Y (si encore vivant), Z. Et ainsi de suite...

Cela va vous demander plus de travail de préparation car il s'agit en fait de prévoir plusieurs scénarios dont un seul sera finalement joué.

Le scénario trame

C'est sans doute le plus déconcertant pour un meneur de jeu car finalement il ne propose que des bribes d'histoire, des PNJ avec leurs buts différents, des lieux importants, des hameçons placés ça et là pour accrocher l'imagination. Le rôle de la préparation est alors de s'imprégner de cette trame, de saisir toutes les implications d'une intrigue, ou la psychologie d'un personnage, pour pouvoir improviser dans le ton de l'histoire le moment venu. Improviser ! Aïe ! Le grand mot est lancé. Pas de panique ! C'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît :

— potassez bien le scénario ;
— écrivez des synopsis de quelques lignes pour chaque idée d'histoire que vous avez (des Instantanés en fait !) ;
— si des PNJ se connaissent, imaginez leur dernière rencontre, ce qu'ils se sont dit ;
— annoter les plans fournis comme s'ils étaient des chronologies ou des organigrammes ;
— créez des PNJ d'avance (majordome d'un aristocrate, apprenti d'un artisan, compagne d'un poète) ;
— et n'hésitez pas à saisir les balles au bond. Vos joueurs trouvent à tort qu'un PNJ est bizarre, pas de problème, inventez une histoire de contrebande ou de témoin caché par la police. Cela fera une fausse piste de plus et pendant qu'ils s'enferrent, cela vous laisse le temps de réfléchir à la suite... mais pensez à le noter (voir Un brin d'improvisation).

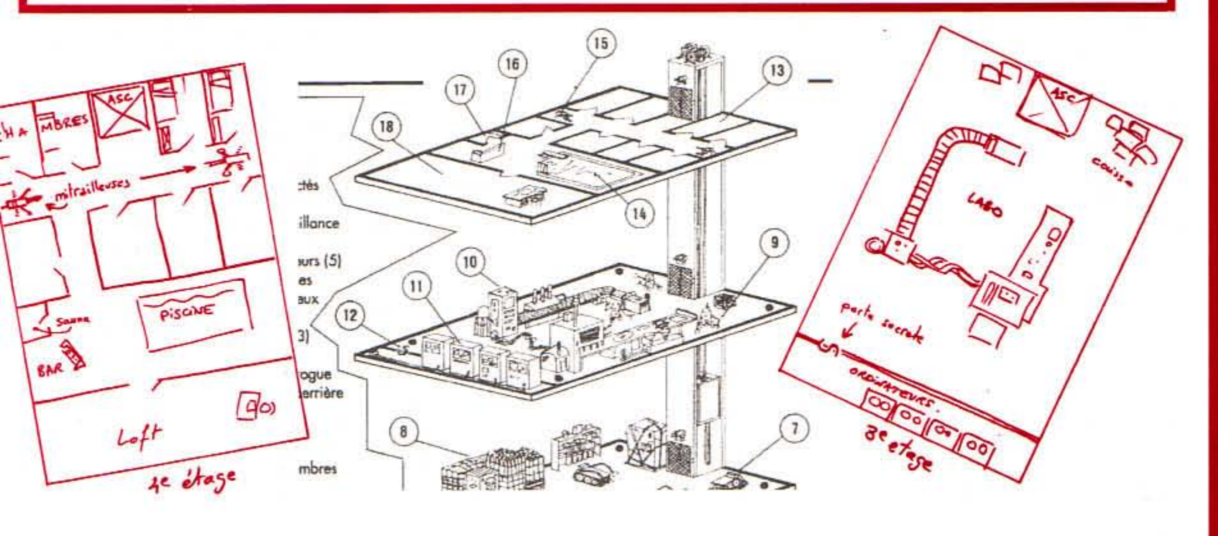
Travaux pratiques : la seconde partie de *Une place au soleil* (CB72), *Roanoke* (voir p. 86), *Lisa, triste Lisa* (voir p. 78).

STORM.
Chronologie.

Evènement 1
arrivée des P.J.
Caravanserail (mini-ville ou maxi-auberge) de 1000 chevaux et chambres.
Rencontres PNJ :
Gaugvel Frön (patron)
• Rakh l'aveugle (chef des gardes, "joueur", épée-démon)
• Vivélia : danseuse
• Orlondus : Prêtre de Goldar.
• Spélyos : joueur, Vilmirien
• Vyrlith : Gladiateur.

Evt 2
- 2 h après tombée de la nuit
→ Cris et combat.
arrivée de GUERRIERS PALES.
Ils cherchent un hôte, BARSAC.
Guerriers pâle taillés en pièce par PNJ et PJ s'il interviennent.
BARSAC engage les PJ.

EVT 3
• BARSAC et les PJ.
En route vers les ruines
BARSAC explique les légendes.



G.E. Ranne
(à propos de INS/MV, L'appel de Cthulhu)
Bien connaître le jeu en question, mes scénarios s'appuient beaucoup dessus.

Denis Gerfaud (à propos de Rêve de Dragon)
Il en va comme en musique. Le scénario fournit le thème, chaque MJ est un instrumentiste libre de ses propres variations tant que mesure et tempo sont respectés, c'est-à-dire l'histoire.

Pierre Lejoyeux
dit « l'autre Pierre »
(à propos de Cyberpunk, Warhammer)
Le plus important dans le jeu de rôle c'est le rôle, pas le jeu, alors oubliez les règles et concentrez-vous sur l'ambiance...

Frédéric Ménage
dit « Tom »
(à propos de JRTM)
Lisez bien le scénario en vous demandant à quel genre de personnages il convient, et quelles seront les réactions de ceux qui vont le jouer.

Didier Guiserix
dit « Boss »
(à propos de Mega)
Lisez le scénario à vos moments perdus (salle d'attente, train, RER...) et prenez des notes. Créez des PNJ « mobiles » (agent d'Interpol, spécialiste des affaires occultes, chasseur de trésor, paladin en quête...) qui « feront le lien » entre les scénarios joués par les mêmes PJ.

▷

Mathias Twardowski dit « des bottes dans le plat » (à propos de Shadowrun, RuneQuest)
La motivation des PNJ est la partie que je développe le plus car elle explique la situation du scénario. Si vos joueurs sont très actifs, concoctez plus d'événements que ceux prévus.

Denis Beck dit « Ermold » (à propos de AD&D)
L'intrigue prime tout; il faut l'adapter à la version jouée (AD&D 1 ou 2) et à votre priorité (règles ou roleplaying). Préparez l'entrée en matière (motivations des personnages, cohérence du groupe). Etoffez les PNJ (en rajoutant des traits de caractères) et soignez particulièrement le grand méchant et ses capacités (sorts, armes, etc.). Modulez la puissance des PNJ en fonction de celle des personnages. Veillez à la progression constante des effets dramatiques, ne laissez pas les fausses pistes ou l'improvisation gâcher la scène finale.

Pierre Rosenthal dit « Piotr » (à propos de Simulacres)
Dans un scénario chacun a besoin d'éléments particuliers, lisez-le et, avant de jouer, complétez-le avec ce qu'il vous semble manquer...

Beaucoup d'ambiance...

En fait, l'histoire n'est qu'un prétexte, c'est l'ambiance qui fait la qualité d'une partie de jeu de rôle et c'est vous, meneur de jeu, qui donnez le ton. Inutile de demander à vos joueurs concentration et sérieux si vous-même sortez des vannes et digressez à tout bout de champ.
Comment créer cette ambiance ? Facile...

● Le texte suggère souvent des atmosphères :
— Pensez-y en termes de cinéma avec travelling, fondu enchaîné, flasback, arrêt sur image, ralenti, fondu au noir, etc.
— Imaginez les scènes comme si vous deviez les vivre en grandeur nature.
— Remémorez-vous vos propres impressions vécues lors de la visite de châteaux, d'expositions, de grottes, de sous-marins, d'usines, de bases militaires, d'excursions, de trekking... D'où un conseil pour bien mener vos parties : visitez plein de choses !
— Recherchez les sources sur lesquelles s'est basé l'auteur.
— Rajoutez vos expériences personnelles en tant que joueur.
— Relisez les romans où vous savez trouver une ambiance analogue, pour trouver les termes, les tournures de phrases, les transitions qui vont « faire vrai ».
— Cherchez le lieu de jeu le plus adapté (une cave voûtée pour du médiéval, une pièce sombre pour Cthulhu, un appart hyper design pour de la SF...). Inconsciemment, cela influera sur vos joueurs.

● Penchez-vous attentivement sur chaque PNJ, du plus important au plus insignifiant. Il ne s'agit pas d'écrire la vie de tous mais d'avoir pour chacun au moins :
— une phrase type ;
— un adjectif qui le caractérise ;
— une figurine attitrée ;
— un dessin ou une illustration (livre, BD, pub, magazine) ;
— un trait de caractère ;
— une signe distinctif (physique, vestimentaire, accent, objet fétiche, geste, tic...) ;
— ou une attitude générale vis-à-vis des PJ.
Tout cela va marquer les esprits et ajouter de la vie. Par exemple, tel PNJ grogne plus qu'il ne parle, tel autre postillonne à chaque phrase, tel autre a des yeux noirs et minuscules comme ceux d'une musaraigne, tel autre n'arrête pas de répéter « je vous l'avais bien dit que cela ne marcherait pas... »

● Soignez les moments forts du scénario et notamment les rencontres de PNJ. Essayez de parler avec l'accent du PNJ. Songez tout particulièrement aux dialogues si vous avez peur de ne pas être à la hauteur, et rédigez quelques répliques à tête reposée, ou des textes que vous auriez du mal à improviser ; vous n'aurez plus alors qu'à songer aux transitions entre les différentes parties que vous aurez écrites.

● Faites des recherches iconographiques sur les lieux où se situe l'action :
— Dans des livres de géographie, des magazines (notamment *Terre Sauvage* qui fournit plans et cartes détaillées, faits légendaires et réels, et beaucoup de photos...), ou des émissions de télé (*Envoyé spécial, 52 à la une*...) quand il s'agit des jeux « modernes » : Maléfices, Cthulhu, Nephilim, James Bond, etc.
— Dans des livres comme L'Encyclopédie médiévale ou des recueils de cartes et de plans (DragonRiders of Pern, Middle Earth...), des revues spécialisées en archéologie, des expositions (Mémoires d'Amériques (CNIT), Les Étrusques en Europe (Grand Palais)...).
— Des films (cinéma ou vidéo), notamment pour la période années vingt. Même si ce sont des navets, ils montrent toujours des cadres, des décors, des états d'esprit, des costumes et, pour les films fantastiques, indiquent ce que les gens de cette époque considéraient comme « moderne ».

● Essayez de créer toutes les aides de jeu (parchemins, objets, coupures de presse...) que les PJ vont avoir entre les mains pour les donner aux joueurs. Essayez également de trouver les figurines les plus adaptées et des fonds sonores (musique celtique pour des scènes d'auberge médiévale, bruitages pour une nuit d'orage). Attention, cela peut ravir certains joueurs mais peut aussi briser le charme pour d'autres. L'imagination et le réel ne se marient pas toujours.







Et un peu d'improvisation

Comme nous l'avons vu dans le scénario trame, vous allez être parfois amené à improviser, ne serait-ce que parce que les joueurs sont des créatures imprévisibles par nature, que tout ne peut être prévu dans un scénario et que vous-même aimez cela. En la matière, il n'y a pas de règle, certains ne peuvent s'empêcher de modifier l'histoire à leur convenance, d'autres respectent le texte et jouent du Tristan Lhomme, du G.E. Ranne ou du Croc comme on lit du Jules Vernes, du Lovecraft ou du San Antonio.

Paradoxalement, improviser est plus facile que de jouer fidèlement un scénario. La seule précaution à prendre est de noter tout ce qu'on invente à mesure que se déroule la partie : plans, noms, caractéristiques, événements notables. Cela permet de ne pas tout mélanger si la partie doit être découpée en plusieurs séances...
Pour les plans, inutile de faire des œuvres d'art ! Contentez-vous d'un gribouillage rapide avec le relief, les cours d'eau et les points particuliers. Pour une ville, ne donnez que la forme générale, divisée en principaux quartiers et traversée par les principales artères et ponts.

En vrac

Si la préparation d'un scénario entier vous parait une tâche insurmontable, découpez l'histoire en petites séances de quatre heures et préparez une séance après l'autre. D'une partie à l'autre, vous vous sentirez plus à l'aise.
Et, si malgré toute votre attention, l'histoire capote (par exemple les PJ vendent la princesse au lieu de la ramener au prince charmant) ou si tout ne se passe pas comme prévu, n'hésitez pas à faire une sorte de *debriefing*, pour expliquer ce qu'il fallait faire, la psychologie de tel PNJ, ce qui attendait les PJ à la fin, leurs choix, l'importance des indices négligés, etc. De toute façon, vos joueurs vous poseront sans aucun doute des questions. Ainsi, toute votre préparation n'aura pas servi à rien...

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

36 - JeE : Objectif Berlin - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - JeE : 1812.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Prof. : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - sc. : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies - sc. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - sc. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. sc. : Warhammer, James Bond, AD&D niv. 4.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas- La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + sc. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite) ; sc. : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - HeroQuest, Advanced HeroQuest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Dossier combat moderne (3) : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Guerre moderne (4) : Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + sc. : base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + sc. - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + sc. - Akira - Légende Viking - Zargos : conseils - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2) : Leçons stratégiques et tactiques ! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger - Poster : l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + sc. - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - Prof. : Mercenaire stellaire - Feuille de perso Simulacres - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements + sc. - Les aventures de Gros Bill - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 + sc. - Suppléments pour GURPS, pour Cyberpunk - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) - Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Les simulateurs de combat aéroterrestre - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Ecran : Les voyages de l'Astronome - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps + sc. - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Enigmagies - Formule Dé : courses de motos - World Conquest - The Perfect General, 1er Empire - Les maîtres cartographes : 10 instantanés - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

HORS SÉRIES

HS 1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation en quatre pages de règles et sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samourai, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III - Les règles : création de personnage, traits et talents, vie quotidienne, début et fin de partie, expérience, guide du MJ - L'univers de jeu : grandes lignes, assemblée galactique, systèmes extérieurs, profil d'une planète, civilisations, la Guilde des Megas, mini-encyclopédie - 3 scénarios - un écran 3 volets.

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir
  ... Hors-série **SIMULACRES** (prix unitaire de 32 F franco - Etranger 37 F)
  ... Hors-série **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... Hors-série **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)
  ... Hors-série **MEGA III** (prix unitaire de 49 F franco - Etranger : 54 F)
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

HS 6

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à 03/93

BELLISSIMO

RC Paris B 572 134 773

Texte
Pierre Rosenthal

SIMULACRES

Des règles de jeu de rôle en 4 pages

La plupart des scénarios publiés dans ce hors-série sont spécifiques à un jeu donné. C'est-à-dire qu'il n'est pas *a priori* possible de les jouer en dehors du système pour lequel il ont été prévus. Néanmoins, pour ceux qui ne possèdent pas les règles idoines et qui trouvent que la trame de certains scénarios pourrait être réaménagée pour d'autres aventures, nous vous proposons Simulacres. Il s'agit d'un système universel et assez simple de jeu de rôle. Ces règles ont été publiées dans le hors-série n° 1 de Casus Belli (avec sept scénarios originaux), ainsi que dans les divers suppléments parus chez d'autres éditeurs. Vous ne trouverez ici que l'ensemble des règles de base, plus les règles de campagne (publiées dans CB n° 64). Nous conseillons aux débutants de se reporter à notre hors-série. Si vous désirez une feuille de personnage complète, nous en avons publié une dans le n° 67.

Le personnage

Ses caractéristiques sont divisées en plusieurs catégories que nous passons en revue.

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus. Nos personnages sont composés symboliquement du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

◊ Le Corps sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance.

≋ Les Instincts assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.

❤ Le Cœur a pour domaine les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.

✳ L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

Création du personnage. Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :

◁ La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).

➡ L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).

♦ Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).

❤ La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Création du personnage. Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un total de 10 points à l'ensemble de vos Moyens.

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique (Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire : il s'agit en fait de tous les objets manufacturés). Attention : à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain.

Création du personnage. Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort). Voir paragraphes suivants pour l'attribution des points.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergies de base : la Précision, la Puissance et la Rapidité. Leur utilisation est expliquée plus loin.

Création du personnage. Comme les Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort).

Autres Énergies

Il existe des quantités d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte du jeu. Cela peut être de l'Énergie magique, psionique, etc. *A priori*, vous n'avez pas à en créer vous-même.

Création du personnage. En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, on dispose d'un total de 8 points.

Vie

Les points de Vie (PV) indiquent les dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Additionnez vos scores en Corps et Résistance :

— De 1 à 5, vous avez une morphologie Faible.

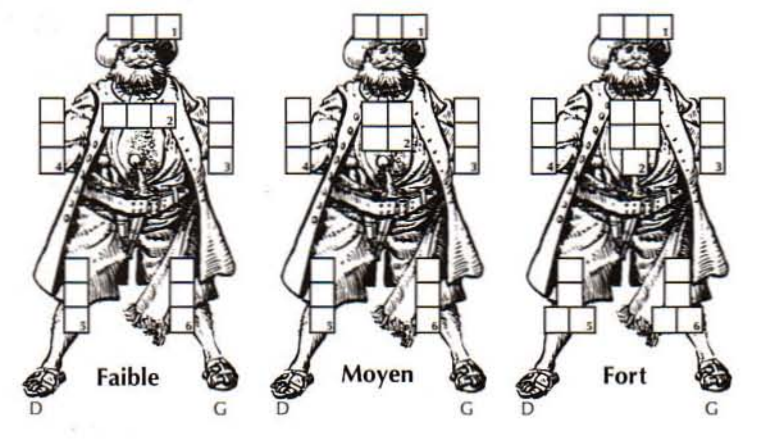
— De 6 à 8, vous avez une morphologie Moyenne.

— De 9 à 14, vous avez une morphologie Forte.

Portez sur votre feuille de personnage le bonhomme ci-contre et sa répartition en points de vie. On récupère 1 PV par partie du corps soignée et par journée de repos complet. Si vous trouvez que le système qui attribue un nombre de points de vie différent par partie du corps est un peu compliqué, vous pouvez décider d'avoir un nombre global de PV suivant votre morphologie : 4 PV pour une morphologie Faible, 5 PV pour une morphologie Moyenne, 6 PV pour une morphologie Forte. C'est le meneur de jeu qui décide d'employer un système ou l'autre. Le premier est plus précis, le second plus rapide.

Souffle et Équilibre psychique

Les deux blocs de quatre cases, intitulés Souffle et Équilibre psychique, sont deux



indicateurs traduisant l'état du personnage. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre. Les points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Point de Souffle, le personnage est inconscient. Les points d'Équilibre psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. A 0 point d'Équilibre psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas. On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 EP par semaine de repos.

Points d'Aventure
Ce sont des points que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, et qui vous permettent d'augmenter vos caractéristiques et vos Talents. A la création du personnage, vous disposez de 15 points d'Aventure (PA).

Talents et Métiers
Sur la fiche de personnage, il reste une place pour inscrire Métier et Talents. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents, le meneur de jeu en tiendra compte en modifiant les Tests (voir plus loin).
Il existe quatre types de Talents, qui amènent des malus différents, c'est pourquoi on parle de niveaux de Talents (niveau -2, niveau +1, etc.). Les Talents se notent tout simplement avec le nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le Talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) Possédé par tous.
Il est possible d'augmenter la valeur d'un Talent avec des points d'Aventure. Et même de les rendre positifs, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 correspond à un niveau de Talent suffisant pour qu'il devienne un Métier. Un bonus de +2 est celui d'un expert. Un bonus de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible.
Mais avant de choisir quels Talents vous allez augmenter avec vos points d'Aventure, vous allez choisir un Métier. Ce Métier vous permet de choisir un Talent comme privilégié, que vous aurez au niveau +1. Puis vous choisirez trois autres Talents que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce Métier. Les listes de Talents et de Métiers sont fonction de l'univers dans lequel vous jouez. Une fois le Métier choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'Aventure pour augmenter vos Talents. Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un Talent au niveau +1 ou supérieur, à part le seul Talent qui dépend du Métier.

Dépense de points d'Aventure
Il est possible de dépenser des points d'Aventure pour augmenter ses Talents, en voici le barème des Règles de Campagne :

de X à 0:	5	de X à -4:	2
de X à -2:	3	de -4 à 0:	4
de -4 à -2:	1	de -2 à 0:	3
de 0 à +1:	5		
de +1 à +2:	20*	de +2 à +3:	40*

De plus, les PA permettent par la suite d'augmenter les caractéristiques de la façon suivante :
- Pour passer de 0 à 1 dans un Règne ou une Énergie, il faut 5 PA.
- Pour passer de 1 à 2 dans un Règne ou une Énergie, ou gagner un point dans un Moyen (maximum 5*), il faut 10 PA.
- Pour passer de 2 à 3 dans un Règne ou une Énergie*, ou gagner un point dans une Composante (maximum 7*), il faut 20 PA.
- Pour augmenter la valeur des PS ou EP de un, il faut dépenser 30 PA.

** Avec l'accord du meneur de jeu.*

Les règles de simulation

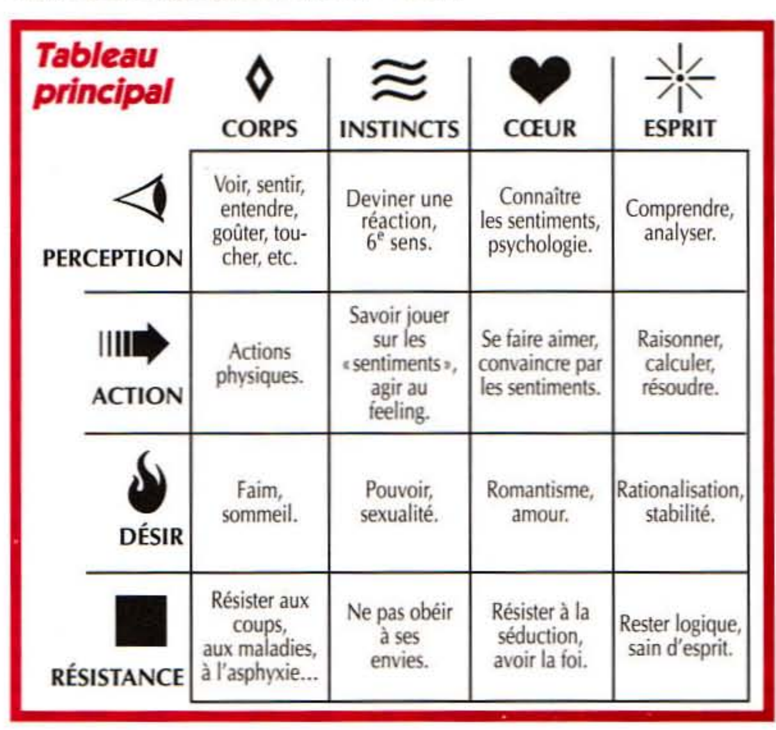
Principe premier
Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale
Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (vous pouvez vous aider du tableau principal ci-dessous pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la Difficulté de la tentative selon la table de difficulté ci-contre, et d'après le Talent employé. La Difficulté est la somme de la valeur de la table et de celle du niveau du Talent. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test. Exemple : Alfirel essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La Composante employée est le Corps (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception (il a 3), le Règne est Animal (il a 2), les circonstances sont favorables car il a plu le matin, le meneur de jeu donne donc un bonus de +1 (Aisé). Mais Alfirel n'a pas développé le Talent de Pistage, qui est de base au niveau -2. La somme totale du Test est donc de 4+3+2+1-2=8.

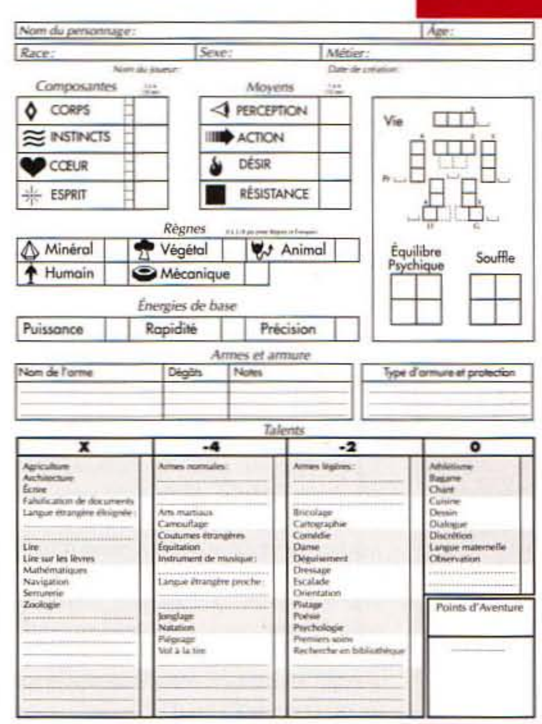
Table de difficulté

Très difficile	–4
Difficile	–2
Malaisé	–1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

▷


Tableau principal

	CORPS	INSTINCTS	CŒUR	ESPRIT
PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les « sentiments », agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonner, calculer, résoudre.
DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, stabilité.
RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.


Nom du personnage: | Âge:
Race: | Sexe: | Métier:
Nom du joueur: | Date de création:

Composantes: CORPS, INSTINCTS, CŒUR, ESPRIT
Moyens: PERCEPTION, ACTION, DÉSIR, RÉSISTANCE
Vie
Règnes: Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique
Énergies de base: Puissance, Rapidité, Précision
Équilibre Psychique | Souffle

Armes et armure

Nom de l'arme	Dégâts	Notes

Type d'armure et protection

Talents

X	-4	-2	0
Agriculture	Armes normales:	Armes légères:	Athlétisme
Architecture			Bagarre
Écrire			Chant
Falsification de documents			Cuisine
Langue étrangère éloignée:	Arts martiaux	Bricolage	Dessin
	Camouflage	Cartographie	Dialogue
	Coutumes étrangères	Comédie	Discrétion
Lire	Équitation	Danse	Langue maternelle
Lire sur les lèvres	Instrument de musique:	Déguisement	Observation
Mathématiques		Dressage	
Navigation	Langue étrangère proche:	Escalade	
Serrurerie		Orientation	Points d'Aventure
Zoologie		Pistage	
	Jonglage	Poésie	
	Natation	Psychologie	
	Piégeage	Premiers soins	
	Vol à la tire	Recherche en bibliothèque	

Alfirel ne retrouve la trace que si le joueur fait 7 ou moins en lançant les deux dés.

Règle seconde

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, il est fortement suggéré d'utiliser la règle suivante :

- Lorsque lors d'un Test, le joueur fait un double-1, son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. Si l'action, à cause des difficultés était « impensable » à réussir (valeur finale du Test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une Marge de Réussite de 0.
- Lorsque lors d'un Test, le joueur fait un double-6, son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. Si l'action, à cause des capacités du personnage était « immanquablement » facile (valeur finale du Test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du Test, il faut additionner les Difficultés.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dé, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de Marge de Réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec (ME).

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique au meneur de jeu, avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mise en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son Test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Privilèges des Talents exceptionnels

Si un personnage a un Talent à un niveau +1 ou supérieur, on peut, en plus du bonus que cela procure, donner un « pouvoir » à ce Talent. Prenons l'exemple des armes : un personnage qui a +1 dans le maniement d'une arme et fait un double-1 lors d'un Test de combat lance quatre (deux fois deux) dés à 6 faces pour les dégâts. Si ce personnage a +2 au Talent, il lance six (trois fois deux) dés pour les dégâts sur un double-1 et un double-2. Et bien sûr, huit dés s'il a +3, lors d'un double-1, 2 ou 3.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

— Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande Marge de Réussite qui remporte le duel.

— Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne (pris entre deux sentiments). Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

- En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.
- En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée) + Talent de combat. A chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la Marge de Réussite. On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire toute autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général elle dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un Test avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral) + Talent de combat, et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. A chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de blesser qu'une seule personne. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son Test. Contre deux adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires. Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Localisation des dommages

Si vous utilisez les points de Vie localisés, pour savoir quelle partie de l'individu est touchée, lancez simplement un dé à 6 faces : 1 - Tête / 2 - Torse / 3 - Bras gauche / 4 - Bras droit / 5 - Jambe gauche / 6 - Jambe droite.

Soyez quand même réaliste. Si une personne est protégée par un mur, seules les parties découvertes peuvent être atteintes. Le fait de viser un endroit précis impose un malus de -2 au Test de combat.

2d6+ Marge \ Catégorie	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus	*+1*	*+1*	*+2*	*+2*	*+2*	*+2*	*+3*	*+3*	*+4*	*+4*	*+6*

Table d'interprétation

Excellent	–6 et au-delà
Très bon	–4 et –5
Bon	–2 et –3
Normal	–1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Exemple de liste des Talents pour un monde médiéval-fantastique

Talents (X):
Agriculture, Alchimie, Aptitude magique, Architecture, Art de la guerre, Astrologie, Ecrire, Falsification de documents, Forge d'armes et armures, Héraldique, Langue étrangère de racine différente, Lire, Lire sur les lèvres, Mathématiques simples, Navigation, Serrurerie, Zoologie,
Toute autre compétence dans le domaine de l'érudition, ou de l'artisanat spécialisé (chimie, histoire, joaillerie par exemple).

Les armes et les dégâts

Suivant la réussite d'un personnage lors d'un combat, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause à son adversaire sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage touche un autre (après un Test de combat), on additionne sa Marge de Réussite avec un nouveau lancer de deux dés à 6 faces.

Le tableau p. 12 donne les dégâts en croisant la catégorie de l'arme et le résultat final. La catégorie est composée d'une lettre en minuscule (a à k) entre crochets donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de Vie, PS pour points de Souffle, EP pour points d'Equilibre Psychique). Une arme peut avoir plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts.

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique.

Cas particulier : si on a des dégâts de type [a-2], cela veut dire que l'on retire 2 sur le jet des dégâts (et non sur les dégâts subis).

Exemple : Urlog le guerrier touche Aramir avec une épée à deux mains ([g] PV et [a] PS). Il a fait une marge de 3, et réussit 7 avec 2d6. Son total est de 10, il inflige donc à Aramir 3 PV et 1 PS.

Conséquences des dégâts

Quand un personnage est blessé, toutes les actions physiques ont aussitôt un malus. Pour calculer ce malus, on prend la zone corporelle la plus touchée. Le nombre de PV perdus à cet endroit équivaut au malus, la valeur maximum étant de 3. Un personnage fortement blessé devient donc rapidement invalide. N'oubliez pas de compter ce malus pour les Personnages Non-Joueurs.

Armures (normales et magiques)

Les armures donnent un malus au Test de combat à la fois à l'adversaire (elles sont dures à toucher), et au défenseur (elles sont encombrantes). Une armure légère (cuir, peaux) donne un malus de -1/0 ; une armure classique (mailles, cuir renforcé) un malus de -2/-1 ; une armure lourde (plaques) un malus de-3/-2. N'oubliez pas que ce malus s'applique à toutes les actions physiques du personnage nécessitant rapidité ou agilité. Les armures magiques (ou de haute technologie suivant l'univers où vous jouer) peuvent absorber encore plus de dégâts. Cela se traduit par un changement de colonne vers la gauche des dégâts infligés par l'arme. Ce décalage est en général d'une ou deux colonnes.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il y a la possibilité d'espérer un « miracle » (la cavalerie arrive, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme entre Désir et le Règne qui correspond à l'action salvatrice espérée (Mécanique pour qu'une bombe n'explose pas...). Puis il lance deux dés, le jet doit être inférieur à la somme calculée. Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il peut racheter ce droit au « miracle » par 25 PA.

Les intervenants

Personnages Non-Joueurs

Quand les Personnages Non-Joueurs (PNJ) ne sont pas primordiaux pour l'histoire, on ne crée pas une fiche complète de personnage pour eux, on les classe en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts. Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations. Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests. Un PNJ Moyen doit faire moins de 8. Un PNJ Fort doit faire moins de 9. N'oubliez pas toutefois que même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise, et qui donne un bonus à sa valeur de Test.

Monstres et animaux

Il arrive aussi que les personnages rencontrent des animaux ou même des monstres. Alors comment faire ? Et bien il s'agit de procéder comme pour les PNJ, mais à quelques différences près :

On indique une valeur de Test de Combat, de 3 à 12, pour les duels ; une valeur de Repérage, pour traquer les proies. Puis un nombre de PV, PS et PE (points d'Énergie), des valeurs d'Energies (Puissance, Rapidité et Précision) et une indication des dommages. Si le monstre a des capacités particulières, on donnera à cette capacité une valeur de Test. Ainsi on n'a pas à calculer des sommes entre Composantes, Moyens et Règnes.

Gain de points d'Aventure

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 PA.
- Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1 PA.
- Toute action héroïque risquée (où l'on risque sa vie) rapporte 1 PA.
- Toute semaine passée exclusivement à apprendre quelque chose (physique ou intellectuel) donne 1 PA susceptible d'augmenter un Talent ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage.
- Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3 PA par épisode.

Armes de taille à une main	PV	PS
Couteau moyen	[c]	
Dague/Grand couteau	[d]	
Épée courte	[e]	
Épée large	[e]	[b]
Épée longue/Sabre	[f]	[a]
Fleuret	[e]	
Hache à une main	[f]	[b]
Rasoir	[c]	

Armes d'arrêt à une main		PS
Chaîne de moto	[b]	[e]
Étoile du matin	[d]	[g]
Fouet	[a-3]	[e]
Massue	[a]	[f]
Matraque	[a-2]	[f]
Poing (amateur)	[a-3]	[b]
Poing (boxeur, arts martiaux)	[b]	[d]
Poing américain	[a]	[c]

Armes à deux mains	PV	PS
Épée à deux mains	[g]	[a]
Grand bâton	[b]	[e]
Hache à deux mains	[h]	[b]

Armes d'hast	PV	PS
Hallebarde	[h]	[b]
Lance	[g]	[c]
Pique	[g]	[a]

Armes à distance [1]	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne[2])		
Carreaux légers	[e]	
Carreaux lourds	[e]	[b]
Arc (court, long ou composite[2])		
Flèches légères (normales)	[d]	
Flèches lourdes	[d]	[a]
Armes à feu [3]		
Fusil (gros calibre)	[i]	[f]
Fusil-mitrailleur	[j]	[e]
Mitraillette	[j]	[d]
Mousquet	[e]	[c]
Pistolet (ancien)	[d]	[c]
Pistolet (moderne)		
petit calibre	[f]	[c]
moyen calibre	[g]	[d]
Revolver		
petit calibre	[f]	[c]
moyen calibre	[g]	[d]
gros calibre	[i]	[e]
Dague	[c]	
Fronde		
Caillou	[b]	[c]
Bille en acier	[b]	[e]

Autres armes	PV	PS
Grenade		
Point d'impact	[f]*	[f]
Zone du souffle	[a]*	[e]
Gros explosifs		
Point d'impact	[h]*	[g]
Zone du souffle	[b]*	[e]
Laser	[e] à [k]**	
Mortier	[j]	[h]
Taser (étourdisseur)		[i]
Tronçonneuse	[j]	[e]

* *Tirez des dégâts différents pour chaque partie du corps (un obstacle peut protéger en partie).*
** *Suivant puissance*

Animaux	PV	PS
Corne		
Animal moyen	[c]	[a]
Gros animal	[d]	[d]
Crocs		
Animal moyen	[c]	
Gros animal	[e]	
Griffes		
Animal moyen	[c]	
Gros animal	[g]	

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance :
Longue portée : -2 colonnes, moyenne portée : -1 colonne, portée normale : pas de modificateur, à bout portant : +2 colonnes.
2) Donne la portée et le type de munitions.
3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

Talents (-4):
Armes standard[a] (épée, hache, arc, par type), Arts martiaux, Camouflage, Cérémonie, Équitation, Instrument de musique, Langue étrangère de même racine, Maçonnerie, Médecine, Piégeage, Réparation d'armure, Vol à la tire.

Talents (-2):
Armes légères[a] (dague, projectiles simples), Bouclier, Bricolage, Cartographie, Comédie, Coutumes locales, Danse, Déguisement, Escalade, Dressage, Natation, Orientation, Pêche, Pistage, Poésie, Premiers soins, Recherche en bibliothèque, Sculpture.

Talents (0):
Athlétisme, Bagarre, Chant, Cuisine, Dessin, Dialogue, Discrétion, Langue maternelle, Observation.

Suivant l'univers où vous jouez certains Talents peuvent être considérés comme acquis ou à apprendre. Dans un monde moderne, on suppose que tout le monde sait lire (Talent (0)), alors que c'est très rare dans un monde médiéval.

a) Les Talents d'armes (types -2 ou -4) sont choisis par type d'arme.

▷

texte
Denis Beck
et Jean Balczesak
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean

LA CHASSE SANGLANTE



Pour AD&D

En aide de jeu : de nouveaux monstres, page 31.

Cité à l'incommensurable richesse, berceau de cultures étranges, Laelith* ne peut qu'attirer des personnages à la morale douteuse. C'est pourquoi cette mini campagne de niveau modéré (6-7), conçue comme un concerto, s'adresse de préférence à des voleurs, coupe-bourses et autres tire-laines. Ces aventuriers ont tout intérêt à savoir se servir aussi bien de leurs armes que de leur intelligence, s'ils veulent échapper à un trépas rapide et peu glorieux. Leur aptitude à la course à pieds risque également d'être mise à rude épreuve… Attention, toutes les caractéristiques des monstres ne sont pas détaillées (se reporter aux listes de monstres d'AD&D1).

OUVERTURE

(ex-abrupto)

Par une belle nuit de printemps…

Promenade nocturne

En ce début de printemps, la nuit laelithienne est d'une douceur inhabituelle. Les ruelles et les allées de la Chaussée du Lac, drapées dans le velours d'une obscurité parfumée, sont comme les couloirs d'un gigantesque palais timidement éclairés par la lueur des astres nocturnes. La fête de la Pluie de Fleurs – une grande cérémonie organisée par le Temple du Poisson d'Argent – vient juste de s'achever. Après plusieurs jours de festivités, qui ont vu les offices religieux alterner avec des orgies, le quartier a enfin retrouvé sa tranquillité coutumière.

De tavernes mal famées en estaminets louches, les aventuriers ont fini par arriver jusqu'à la rue de l'Arcade, une grande artère pittoresque du sud-est de Laelith. Alors qu'ils progressent dans l'obscurité à peine entamée par quelques braseros installés de loin en loin sur la chaussée, ils sentent soudain une étrange vibration irrégulière provenant de sous leurs pieds. (« Oh, oh ! Ça barde dans le Cloaque ! ») Dans la pénombre qui dissimule l'extrémité de la rue de l'Arcade, les personnages devinent un étrange remue-ménage. Une voix d'homme pousse un cri de stupeur, immédiatement suivi par un bruit de course qui décroît dans le lointain. C'est alors que, sortant de l'ombre d'une arche, apparaît un individu affolé qui semble chercher quelque chose avec fébrilité. Vêtu d'une robe de prêtre, l'inconnu arbore un pendentif argenté en forme de dauphin attestant qu'il appartient au Temple du Poisson d'Argent.

Brusquement, la rue se met à trembler avec violence. Expulsé avec une puissance prodigieuse, un pavé s'élève dans les cieux avant de s'écraser sur le toit d'une maison voisine. C'est ensuite au tour d'un second pavé de jaillir, puis d'un troisième. Les aventuriers ont alors une vision dantesque : la rue s'ouvre littéralement devant eux !

L'enfer se déchaîne

Un énorme trou exhalant une immonde puanteur occupe maintenant le centre de la rue. Du fond de la fosse monte un concert de ricanements, de jappements et de rugissements. Dans la pénombre, les aventuriers devinent une patte griffue qui se pose au bord de l'ouverture, bientôt suivie par une tête hideuse. La « chose » regarde à droite et à gauche, avant de se hisser lourdement sur le pavé. Derrière elle, plusieurs créatures cauchemardesques sortent à leur tour. Comme mues par un étrange instinct, elles se tournent immédiatement vers le clerc du Poisson d'Argent dont l'expression de surprise est presque comique…

Note. Les personnages auront sans doute à cœur de venir en aide au « malheureux » clerc. Ce qu'ils ignorent, c'est que l'attaque est un coup monté par le prêtre lui-même. Les habitants du Cloaque ne lui feront aucun mal. Lui-même simulera une défense désespérée en utilisant des sorts plus impressionnants qu'efficaces (par exemple : Lumière). Les monstres ne s'éloigneront jamais de plus de 10 mètres du trou et battront rapidement en retraite. N'hésitez pas à employer des monstres plus puissants que les personnages comme par exemple des volminex (voir page 31). Quand le combat commencera à devenir trop déséquilibré, faites-les retourner dans le trou au fond duquel ils s'enfonceront en poussant des beuglements de dépit.

Le clerc est un homme maigre, au nez aquilin et au visage en lame de couteau. Après avoir contemplé les aventuriers d'un air dubitatif, il paraît se ressaisir et les remercie d'une voix affable : « Que mille grâces vous soient rendues, messires. J'aimerais vous remercier plus encore, malheureusement je suis pressé par le temps, venez donc me voir demain matin. J'habite au temple du Crâne. Demandez Lornig. »

Sur ce, sans donner plus d'explications, il s'éloigne d'un pas rapide dans la rue de l'Arcade…

Note. Il est assez étrange qu'un prêtre portant les insignes du Poisson d'Argent habite au temple du Crâne, non ? Et si les aventuriers vous posent des questions précises à propos du combat qui vient d'avoir lieu, ils pourront réaliser qu'il s'est déroulé dans des conditions pour le moins… bizarres. Deux possibilités s'offrent alors à eux : soit rentrer à leur auberge et attendre le matin pour aller rendre visite à Lornig (reportez-vous à *Dans le saint des saints*), soit suivre le clerc. Dans ce cas…

Filature

Arrivé au bout de la rue de l'Arcade, Lornig s'engouffre à grands pas dans un dédale de ruelles en direction du nord-est. Bientôt, il arrive devant la halle aux Pêcheurs, une grande bâtisse qui surplombe l'entrée du pont des Pêcheurs. A peine a-t-il atteint le seuil du pont, qu'une femme en robe noire sort de l'ombre et vient à sa rencontre. Tout en discutant, le prêtre et l'inconnue traversent le pont, hélés de temps à autres par des marchands de colifichets à moitié assoupis. Même en profitant de l'ombre, il est impossible (pour un voleur, par exemple) de s'approcher suffisamment d'eux pour saisir la teneur exacte de la conversation. Néanmoins, il ne fait aucun doute pour les observateurs qu'elle dégénère rapidement. La femme élève le ton et abreuve Lornig d'insultes : « Porc assoiffé d'or », « Voleur de bas étage », etc. Une fois arrivés de l'autre côté du pont, les interlocuteurs se séparent, non sans que la femme ait proféré une ultime menace : « L'Inhumain saura te faire rendre gorge, sale traître ! » Après avoir quitté la femme, Lornig se débarrasse de ses habits de prêtre ainsi que du pendentif, et se dirige d'un pas traînant vers le temple du Crâne, à l'intérieur duquel il entre en empruntant une petite porte. Les gardes le saluent comme s'ils le connaissaient bien. Si les aventuriers tentent de lui parler avant qu'il n'arrive au temple, il refusera de leur dire quoi que ce soit, mais son visage trahira une profonde anxiété.

La femme, quant à elle, s'en va d'un pas décidé vers l'échelle de l'Auberge qui

Lornig, clerc niveau 5

F 10 I 10 S 14 C 13
D 13 Ch 12
PdV : 35, CA : 10,
Dommages : 1-6 (bâton)
Objet magique :
un anneau de Résistance au feu.

* *Laelith est la ville décrite dans notre hors-série n° 2. Si vous ne la connaissez pas, reportez-vous à l'encadré qui la dépeint – succinctement – en page 30. Toutefois, toute ville médiéval-fantastique peut servir de cadre à cette aventure.*

AD&D

Olphia, assassin niveau 3

F 9 I 14 S 11 C 13
D 13 Ch 11
PdV : 18, CA : 7,
Dommages : 2-5
Objet magique : anneau de Protection +3, dague +1.

Table de rencontre de la filature

1-5
Rien.

6
Une meute (1d20) d'énormes rats d'égout assaille les aventuriers.

7
Un groupe d'une dizaine de vieilles prostituées outrageusement maquillées encercle les personnages. Elles vantent leurs charmes et leurs talents en termes crus. En fait, ce sont aussi des voleuses et elles essayeront de dérober la bourse des promeneurs (Pickpocket 30 %). Si elles sont trop vertement rabrouées, elles appelleront leurs souteneurs à la rescousse (1d10 gaillards armés de gourdins).

8
Une patrouille accoste les aventuriers et les interroge. Les gardes (2d6) sont manifestement des durs à cuire qui cherchent le moindre prétexte pour déclencher une bagarre. Grossiers et brutaux, ils sont armés d'épées courtes et de lances, et portent des cottes de mailles.

9
Un personnage trébuche sur un paladin endormi en travers de la rue. Celui-ci, croyant à une attaque des forces maléfiques, se saisit

Pue. Méfiante à l'extrême, elle ne cesse de se retourner pour voir si elle n'est pas suivie (elle a 50 % de chances de repérer un éventuel poursuivant). Si elle remarque quoi que ce soit d'anormal, elle accélérera son allure et s'engagera dans des ruelles transversales pour semer ceux qui la suivent (80 % de chances d'y parvenir). Elle habite une petite pension de famille cossue du quartier. Si les personnages se renseignent auprès de l'hôtelier, ils apprendront que l'inconnue s'appelle Olphia. C'est une noble étrangère arrivée depuis quelques mois à Laelith avec son fils en bas âge.

Note. Pendant leur filature, les aventuriers risquent de faire des rencontres imprévues. Tous les quarts d'heure, lancez un dé (1d10) sur la table ci-contre.

PREMIER MOUVEMENT
(Allegro)
Dans la gueule du Crâne...

Dans le saint des saints

Le soleil est déjà levé depuis longtemps quand les aventuriers décident de se rendre au rendez-vous fixé par Lornig. Indifférente à la frénésie déployée dans les grandes artères de la Cité sainte, la place du Crâne est plongée dans une étrange léthargie. A cette heure avancée, elle est encore à moitié déserte, comme si la silhouette délabrée du temple freinait l'activité humaine. Ce grand bâtiment, ouvert à tous vents, est constitué d'ossements maintenus entre eux par une sorte de ciment noirâtre.

Les aventuriers pénètrent dans le temple, à la recherche de Lornig. Un clerc leur répond qu'il doit être en train de faire ses dévotions dans la salle du Crâne située aux niveaux inférieurs.

Les couloirs intérieurs du temple sont encore plus hideux que sa façade. Les murs noirs comme l'obsidienne sont incrustés de crânes humains qui paraissent grimacer dans la faible lumière dispensée par des braseros de bronze. Avant de pénétrer dans le saint des saints, la salle du Crâne, les aventuriers doivent s'arrêter dans la salle des Fouilles. Là, une dizaine de gardes les arrêtent. Ces hommes portent tous le même accoutrement : une robe brune sur laquelle ils ont endossé une cuirasse aux ornements complexes. Une ceinture constituée de petits os, à laquelle pend une masse cloutée à l'aspect redoutable, entoure leur taille. Leur crâne est rasé et leurs orbites sont tatouées en noir, ce qui, contrastant avec leur teint blafard, leur donne l'apparence de cadavres animés par quelque sinistre magie.

Le plus grand d'entre eux les questionne d'une voix rauque : « Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? Etes-vous des adeptes du Crâne ? D'où venez-vous ? Jurez-vous de respecter les usages du lieu ? »

Des réponses simples et sans détours satisferont pleinement les soldats. Ils se contenteront alors de sceller avec un cachet de cire les fourreaux et les armes des aventuriers en leur interdisant d'en faire usage avant d'être ressortis.

La salle du Crâne est une pièce située profondément sous terre. Son sol dallé est couvert de mosaïques rituelles dont les rares motifs blancs sont dessinés avec des dents. Au centre de la salle, un énorme piédestal présente un gigantesque crâne cornu aux dents aiguisées. Une myriade de fidèles s'approchent tour à tour de la relique pour l'embrasser avec ferveur ou déposer des offrandes diverses : armes, bols de sang frais tirés de leurs bras, oreilles prélevées sur des ennemis vaincus, etc. De temps à autre, le martèlement sourd et menaçant d'un monstrueux tambour invisible retentit, faisant trembler le sol d'une pulsation barbare.

Du fait de l'obscurité relative de l'endroit, il faut quelque temps pour réaliser que Lornig ne s'y trouve pas. Pour savoir où est le clerc, il suffit de s'adresser à l'un des nombreux serviteurs qui passent silencieusement en rasant les murs. On apprend ainsi que Lornig vient de recevoir un colis et qu'il est allé se retirer dans la crypte de Worgl, le dieu de l'avidité, dont l'entrée donne sur la salle du Crâne. Pour accéder à la crypte de Worgl, il faut descendre un escalier étroit qui mène à une pièce ronde, d'une dizaine de mètres de diamètre, dans laquelle trône une idole obèse dont les mains tendues et la gueule lippue expriment une avidité extatique et troublante. Tandis qu'ils descendent les marches usées de l'escalier, les aventuriers entendent une voix provenant des profondeurs qui répète avec force une litanie incompréhensible. En arrivant dans la crypte, ils découvrent une scène étonnante...

Eclairé par une timide torche, Lornig se tient debout devant un petit coffre (40 cm x 30 cm x 30 cm) posé au pied de la statue. Vêtu de la robe sombre des prêtres du Crâne, il a les bras écartés en croix et tourne inlassablement sur lui-même. Son visage livide est couvert de sueur et il hurle sans cesse le même mot : « Harbé ! Harbé ! Harbé !... » D'un coup d'œil, les personnages constatent que le coffre aux pieds de Lornig est vide. Soudain, il arrête de tourner comme un dément et pousse un dernier cri : « L'Inhumain ! Il s'est vengé ! » Puis il tombe à terre. Mort.

C'est alors que surgit de l'escalier un groupe de fidèles. Un instant interloqués, ils contemplent les aventuriers et le cadavre, avant de crier : « Les étrangers ont tué le prêtre ! Vengeance ! »

L'escalier par lequel sont arrivés les aventuriers est la seule voie d'accès à la crypte et il est bloqué par les adorateurs. Impossible de fuir.

Pris au piège !

La petite crypte se remplit rapidement d'une foule vociférant. Les aventuriers, submergés par les assaillants, sont rapidement entravés. Soudain, un prêtre surexcité brandit une petite dague en argent ouvragé devant ses ouailles : « Regardez ! Voici l'arme du crime ! »

Les personnages sont ensuite tirés hors de la crypte et poussés jusqu'à un couloir fortement incliné, dont l'entrée est dissimulée par une sculpture de la salle du Crâne. Ils sont entraînés par une meute hystérique, vers les profondeurs mystérieuses du temple...

Après un trajet interminable, les aventuriers débouchent dans une sorte de grotte naturelle aux dimensions relativement modestes, au centre de laquelle s'ouvre un orifice nauséabond d'un diamètre de 6 mètres environ. Ce trou est surmonté d'un treuil mobile en bois, à côté duquel sont empilés une dizaine de cylindres de 2 mètres de long, dont la forme évoque vaguement celle de sarcophages.

Les fanatiques alignent autant de cylindres qu'il y a de prisonniers. Se frottant les mains avec une excitation fébrile, un prêtre du Crâne s'adresse aux personnages avec une voix vibrante de haine : « Ecoutez-moi bien, infidèles ! Nous allons vous faire descendre dans le puits. Vous verrez bien ce qui vous attend en bas ! Ha ! Ha ! Ha ! »

Les possessions et les vêtements des aventuriers sont vivement entassés dans un coin et c'est tout nus qu'ils vont, l'un après l'autre, prendre place dans les cylindres étroits, bosselés et malodorants. Ces derniers sont alors soulevés du sol et amenés, sans trop de précautions, au-dessus du puits... avant d'être lâchés dans le vide !

Bienvenue chez Bousniarf !

La chute semble interminable. Soudain les conteneurs subissent une violente secousse. D'après le tangage et les infiltrations qui commencent à remplir leurs inconfortables « cercueils », les aventuriers peuvent déduire qu'ils sont sous l'eau. Les cylindres finissent toutefois par s'immobiliser et, au bout de quelques minutes, sont halés lentement jusqu'à l'air libre.

Note. La chute n'est pas sans danger ! Lancez 1d10 sur la table page 18 pour chaque aventurier.

1) Accueil. Les aventuriers prennent pied dans une nouvelle grotte aux dimensions plus imposantes que celle qu'ils viennent de quitter. Son centre est occupé par un petit lac aux eaux fangeuses. Les cylindres ont été tirés sur le sable d'une petite plage. En levant les yeux, les personnages peuvent apercevoir, à 20 mètres au-des-

sus de leurs têtes, le conduit qu'ils ont emprunté et qui s'ouvre au-dessus du lac. Ils sont désormais entourés par une dizaine de tanoks (voir page 31) bien armés. Un peu plus loin, sur la plage, un homme est occupé à faire méthodiquement l'inventaire d'un conteneur ouvert. Lorsque les aventuriers ont repris leurs esprits, il referme son écritoire avec un claquement sec et se tourne vers eux.

— « Je vous souhaite la bienvenue, mes seigneurs ! Vous êtes ici dans les geôles du temple de la Taupe (sourire). Mon nom est Bousniarf et les prérogatives que j'exerce sur ces lieux sont bien plus étendues que celles du Roi-Dieu sur Laelith. »

Bousniarf est un homme au physique quelconque, aux lèvres minces figées dans une moue dédaigneuse et au regard faussement indolent. Ses cheveux noirs et graisseux, qu'il porte longs, sont retenus par un bandeau d'or. Vêtu d'un justaucorps noir et de hautes cuissardes de cuir brillant, il est armé d'une dague ouvragée et une cravache pend négligemment à son poignet.

Encadrés par des gardes armés jusqu'aux dents, les aventuriers sont conduits vers un couloir creusé dans la paroi sud de la grotte. Deux gigantesques tanoks aux muscles saillants ferment la marche, portant sur leurs épaules velues le conteneur qui contient l'équipement des aventuriers. Bousniarf conduit la colonne.

2) Salle des gardes. Dans cette pièce vivent les dix tanoks chargés d'assurer la sécurité du domaine de Bousniarf. Elle ne contient que des paillasses et quelques objets sans grande valeur. C'est également ici que se trouvent la cuisine et le cellier.

Après quelques minutes, le groupe s'arrête devant une porte ornée d'une plaque de cuivre gravée d'une inscription : greffe – enregistrement.

3) Bureau d'enregistrement. Une fois la porte franchie, les aventuriers découvrent un bureau de chêne flanqué de hauts candélabres de bronze verdi. Une banquette de bois longe le mur nord et un petit tabouret boiteux est posé face au bureau. Les murs sont couverts de gravures représentant des personnages au visage fier et serein. Sous le portrait de l'un d'eux, un elfe aux cheveux blancs dont les lèvres sont plissées en un sourire sarcastique, est écrit : « Ermold de Gliwendall, recherché pour de multiples crimes et moqueries commis à l'encontre de la Taupe. Attention, l'individu est dangereux et rusé. Vivant, 15000 pièces de platine. »

Bousniarf s'installe derrière le bureau et invite les aventuriers, l'un après l'autre, à prendre place sur le tabouret bancale et les interroge poliment. Il s'enquiert de leur identité et leur demande une liste complète de leurs possessions au moment de leur arrestation. Il compare ensuite ces listes avec l'inventaire du conteneur et sanctionne toute erreur d'un coup de cravache cinglant (1-4 points de dommages). Bousniarf aime la précision !

L'audition terminée, il repose sa plume et, joignant le bout de ses doigts, il déclare brutalement : « Je vais maintenant vous faire mener à votre nouvelle résidence. Rassurez-vous, notre justice n'est pas aussi lente que celle d'en haut et vous serez jugés rapidement. Vous n'attendrez pas non plus très longtemps votre châtiment… Pour l'heure, je dois vous prévenir que la corporation des sculpteurs sur dents, aujourd'hui installée sur la Terrasse du Châtiment, a jadis exercé ses activités dans cette partie du temple. Elle a d'ailleurs gardé quelques-uns de ses droits sur ces lieux. De l'autre côté de cette porte (il désigne l'est de sa cravache), se trouve le couloir des Dents. Chaque condamné qui le parcourt doit faire le don d'une dent. Une coutume farfelue, je vous le concède, mais le respect des usages est sacré, n'est-ce pas ? Voici mon marché : vous payez 250 pièces d'or chacun et je m'occupe de trouver une dent. Si vous êtes insolvables, je tâcherai d'extraire moi-même l'une de vos molaires avec toute la délicatesse que vous imaginez. Alors ? Que choisissez-vous ? »

S'ils n'ont pas assez d'argent liquide, les aventuriers ont la possibilité de revendre quelques pièces de leur équipement (à un prix dérisoire). S'ils ne veulent pas payer, des gardes tanoks les immobilisent tandis que Bousniarf, muni d'une tenaille rouillée, s'approche d'eux avec un sourire rassurant. Après les longues minutes nécessaires à cette torture (« Allons, cessez de gigoter, c'est presque fini ! Mais ouvrez la bouche, voyons, ou je serais obligé de découper vos lèvres. Oh, la belle carie ! Voulez-vous que je vous en débarrasse ? »), les aventuriers victimes des talents de Bousniarf perdront 1-6 points de vie. Ensuite, tout le monde est conduit en prison.

4) Le couloir des Dents. Des dizaines de milliers de dents et de crocs sont fichés dans les murs et le plafond. La plupart sont artistiquement sculptés.

5) La salle de garde. Quatre tanoks y jouent aux osselets avec des vertèbres de hobbit. Ils entravent étroitement les aventuriers et prennent la relève des gardes de Bousniarf.

6) La chambre de Bousniarf. Richement décorée, elle regorge littéralement de butin (objets précieux et œuvres d'art). Un coffre piégé renferme les possessions auxquelles Bousniarf tient le plus (quelques objets magiques, au choix du MJ).

7) Chez Agheu, l'ogre. Agheu est le sous-geôlier en chef. Légèrement arriéré, il a tendance à penser à voix haute et son élocution est des plus laborieuses. Son occupation préférée consiste à dresser une troupe d'une vingtaine de rats à exécuter des petits défilés militaires, au son d'un pipeau dont il joue en virtuose. En fait, ce pipeau est magique et permet de contrôler une vingtaine de rats dans un rayon de 30 mètres environ.

8) La cellule. Les aventuriers sont détachés et poussés violemment dans un cachot humide et grouillant de vermine. Au pied d'un mur, pour peu qu'ils écartent la paille pourrie qui recouvre le sol, les aventuriers pourront remarquer que l'une des dalles est amovible. Après bien des efforts, ils réussiront à dégager une ouverture circulaire, d'un diamètre d'un mètre environ. Il s'agit d'un passage souterrain allant vers le nord. Par qui a-t-il été creusé ? Mystère ! Mais vu les circonstances, voilà une possibilité d'évasion qu'il serait stupide de négliger.

9) Le passage souterrain. C'est un conduit boueux, assez ancien et mal étayé, qu'on ne peut parcourir qu'en rampant. Il s'étire sur une quinzaine de mètres avant de

immédiatement de son épée et se prépare au combat. Attention : il est très habile et l'épée magique saura se frayer un chemin sanglant au travers des plus résistantes armures. Plutôt que de se battre, il vaut mieux prendre le temps de s'expliquer tranquillement.

10
Quelqu'un, sans doute animé de mauvaises intentions, vide, depuis sa fenêtre, un seau d'aisance sur la tête d'un aventurier désigné au hasard.

Bousniarf, guerrier niveau 5

F 13 I 13 S 9 C 14
D 10 Ch 10
PdV : 40, CA : 8,
Dommages : 1-4
Objet magique : une fiole de Soins supérieurs.



▷

Table d'événement du puits

1-4
Rien.

5
L'aventurier est malmené pendant la chute. Perte de 1-6 points de vie.

6
Le choc est rude. Perte de 1-10 points de vie accompagnée de contusions. Foulure d'un membre (lancez 1d4 : 1 - bras droit, 2 - bras gauche, 3 - jambe droite, 4 - jambe gauche).

7
Le cylindre a une voie d'eau importante ! Le liquide s'infiltre rapidement et le malheureux occupant perd 1-6 points de vie pendant 3 rounds avant d'être secouru.

8
Le conteneur s'ouvre pendant la chute. Son occupant est éjecté et entre brutalement dans l'eau. Jet sous 3 fois la Constitution pour éviter de perdre connaissance. Sinon, se reporter au paragraphe précédent.

s'arrêter brusquement. Constatation rassurante : une belle dalle n'attend que la poussée d'un aventurier musclé pour donner accès à la liberté ! Il faudra beaucoup d'énergie musculaire pour déplacer la pierre, mais lorsque ce sera chose faite, les aventuriers auront le plaisir de déboucher dans... une nouvelle cellule, semblable en tous points à celle qu'ils viennent de quitter ! Après que les aventuriers aient pu remarquer que cette nouvelle cellule valait largement la précédente (avec un squelette en plus, qui tient à la main une cuillère en argent oxydé pouvant se révéler utile par la suite), un vacarme impossible à localiser leur parvient. S'ils ont eu la prudence de laisser un guetteur dans leur ancienne cellule, celui-ci entend un bruit d'altercation provenant de la pièce où se tient habituellement l'ogre garde-chiourme. Celui-ci s'est arrêté de jouer du pipeau et sa voix grondante couvre par instants le glapissement plus aigu des tanoks.

— « Tanoks pas avoir papier !

— Mais puisqu'on t'dit, face de rat, qu'les juges veulent les voir !

— Agheu pas papier, pas donner clé. »

La conversation se poursuit ainsi pendant cinq bonnes minutes (le temps pour les aventuriers de retourner dans leur première cellule) et se termine par une série de craquements sinistres. Le pipeau reprend. Quelques minutes s'écoulent encore, puis la voix de Bousniarf retentit :



« Où sont les prisonniers ? Et que font ces quatre-là, par terre ?

— Eux, pas papier, répond la voix d'Agheu.

— Le voilà ton papier, imbécile ! Maintenant file en vitesse chercher les prisonniers ! »

Agheu va donc chercher, de son pas lourd et traînant, les aventuriers qu'il conduit jusqu'à la salle 4. En passant, les prisonniers peuvent remarquer les corps de quatre tanoks gémissant, étendus sur le sol de la salle 5... Un voleur habile peut éventuellement profiter de l'occasion pour subtiliser une arme de petite taille sur l'un des tanoks, mais il lui faudra déployer des trésors d'imagination pour la cacher (n'oubliez pas que les aventuriers sont nus !). Bousniarf et ses gardes attendent en 5. Ils enchaîneront à nouveau les personnages avant de les conduire en 10.

Le tribunal des Crimes odieux

10) Le tribunal est une pièce tendue de drap noir et éclairée par des torches où siègent trois individus vêtus de robes assorties à la couleur des lieux. Des gardes tanoks munis d'arbalètes sont postés aux endroits adéquats. Bousniarf prend la place du greffier, tandis qu'un grand clerc roux paraît tenir le rôle d'avocat de la défense. La cour se lève et le juge principal, un vieillard au regard halluciné et aux mains perpétuellement en mouvement, déclame d'une voix lugubre et légèrement zézayant : « Che zuis le chuchebrokureur Kapo. Fous afez le troit te barler, mais rien te ze gue fous tirez ne bourra être redenu en fotre faveur. A brésent, grévier, feuillez, Che fous brie, nous tonner lecdure te l'acde d'agguzazion. »

C'est sur un ton mielleux que Bousniarf énonce les chefs d'accusation : meurtre ignoble et injustifié, crime avec préméditation certaine, insultes et outrages à la force légitime, refus intolérable d'obtempérer, rébellion, vol, espionnage, profanation, anti-esthétisme, hérésie, hooliganisme aggravé et blasphème à la face des dieux.

Note. Vous avez toute latitude pour diriger le procès comme vous l'entendez. Vous pouvez, par exemple, laisser les aventuriers tenter de se défendre. Tout deviendra très cocasse quand ils découvriront la foule de faux témoins qui patiente dans un couloir adjacent. A chaque déclaration des prévenus, l'un d'eux sera appelé à déposer sous serment pour infirmer ce qu'ils ont dit. Pris dans les rouages de cette machination implacable, questionnés avec habileté (et mauvaise foi) par le procureur-juge, les accusés entendront ce dernier déclamer un réquisitoire sévère. La plaidoirie de l'avocat roux sera d'une brièveté lapidaire : « Nul châtiment ne sera assez dur pour punir les crimes ignobles et impardonnables de mes clients ! »

Finalement, la sentence est rendue : « Les agguzés zont éfitemment téglarés goubables et zont gontamnés à mourir zous la dordure tans tes télais invérieurs à quinsse chours, mais zubérieurs à une zemaine. Maître Pousniarf est nommé éxcégudeur tes haudes œufres. La beine zera éxcécudaple à bartir te zedde nuit. Kartes, raggombagnez les invâmes gontamnés chusqu'à leur zellule ! »

S'évader...

Après le procès, les aventuriers sont conduits jusqu'à leur cachot par Bousniarf et ses tanoks. En passant, ils peuvent remarquer que les gardes de la salle 5 ont repris leur poste, mais qu'ils sont encore très affaiblis. A moins qu'ils ne soient foncièrement masochistes, les personnages ont tout intérêt à mettre sur pied un plan d'évasion.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux pour sortir de leur cellule (ex : mettre le feu à la paille et essayer de surprendre les gardes quand ils viendront, ou utiliser la cuillère en argent trouvée en salle 9 pour crocheter la serrure). La réussite ou l'échec de la solution retenue dépendra des circonstances et de votre jugement suprême. Une fois dans le couloir, les personnages doivent neutraliser Agheu (avec un peu d'astuce, cela ne devrait pas poser trop de problème). Deux armes peuvent être trouvées dans l'antre de l'ogre : un énorme gourdin clouté et un coutelas. Si, avant de se diriger vers la salle 5, les aventuriers visitent les autres cellules, libre à vous d'imaginer les quelques condamnés qui sont en train d'y dépérir.

Pour pénétrer dans la salle 5, les aventuriers peuvent opérer en douceur par la ruse ou, au contraire, faire irruption en tâchant d'éliminer leurs adversaires le plus rapidement possible. Les tanoks sont très affaiblis suite à leur « démêlé administratif » avec Agheu. Pour peu qu'ils agissent avec promptitude, les « évadés » devraient se débarrasser facilement d'eux. Ils pourront ainsi récupérer deux épées courtes, deux cimeterres, trois dagues et quatre armures de cuir sur les cadavres de leurs geôliers.

Arrivés devant la porte de la salle 3, les aventuriers entendent des voix. Celle de Bousniarf est immédiatement reconnaissable : « Cette magnifique cotte de mailles ornée de runes guerrières ayant appartenu à un humain promis au supplice. Mise à prix : 10 pièces d'or !

— 11 !

— 15 !

— 20 ! »

En écoutant attentivement les voix, les aventuriers peuvent estimer qu'une demi-douzaine de personnes participent à la vente aux enchères. Le bureau de Bousniarf est vide : les voix proviennent de derrière la porte ouest. S'ils regardent par le trou de la serrure, les personnages peuvent voir une pièce voûtée dont le centre est occupé par un vaste autel de pierre sur lequel est entassé leur équipement.

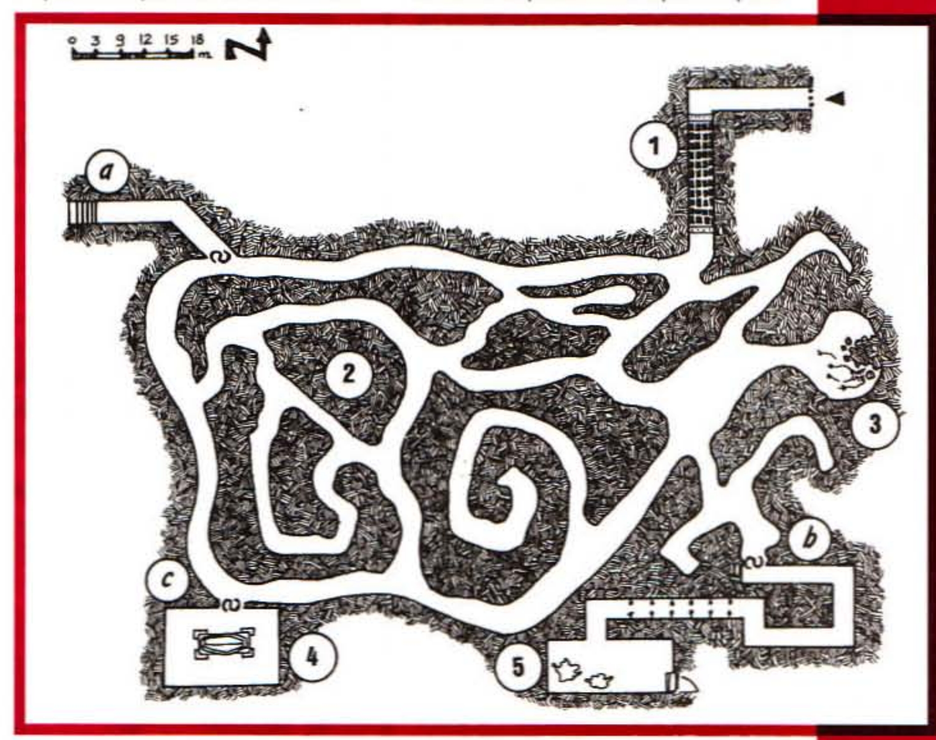
11) Salle des ventes. Debout sur l'autel, Bousniarf mène les enchères. Le dos d'un garde orque est visible à droite de la porte, juste à la limite du champ de vision. S'ils le désirent, les aventuriers peuvent pénétrer dans la pièce. Il y règne un tel brouhaha, qu'il est possible de s'y glisser sans se faire remarquer. Une fois la porte entrebâillée, on constate qu'il y a un garde de chaque côté de la porte. Les « acheteurs », cinq marchands, sont en train de se disputer âprement pour la possession d'un bijou. Dans le coin nord-est, près de la porte, se tiennent cinq individus aux allures de spadassins : les gardes du corps des marchands.

Une fois les tanoks éliminés, les aventuriers peuvent faire irruption dans la pièce. Ils peuvent également choisir de longer les murs en profitant des zones d'ombre, mais c'est une entreprise périlleuse, même pour un voleur expérimenté. En cas d'intervention brutale, les marchands et Bousniarf, complètement affolés, s'enfuiront par la porte ouest, tandis que les gardes, un instant surpris, couvriront leur retraite. Comme ils se méfient les uns des autres, chacun cherchera surtout à sauver sa peau. Ils s'enfuiront à la suite des marchands en empruntant le passage secret (a) qu'ils refermeront derrière eux, quitte à laisser l'un des leurs aux mains des assaillants. Si Bousniarf est neutralisé avant d'avoir pu alerter les tanoks de la salle 2, les aventuriers disposeront d'une bonne marge de manœuvre. Dans le cas contraire, ou si le combat contre les gardes du corps reste indécis durant plus de trois rounds, il leur faudra fuir avant l'arrivée des renforts.

Note. Lors de cette « opération de commando », le MJ devra tenir soigneusement un décompte du temps écoulé. Il devra également prendre garde à ce que les aventuriers ne s'équipent pas en un temps record. Enfiler une armure prend de longues minutes !

L'antre de Kheotog
(niveau A)

Alors qu'ils fuient le long du couloir, les aventuriers tombent devant une grille de fer aux barreaux entrecroisés sur laquelle des amulettes de protection sont suspendues. S'ils sont poursuivis, ils disposent de très peu de temps pour crocheter la serrure. La grille pivote avec un grincement effrayant, découvrant un couloir coudé. Une fois qu'ils se sont enfoncés dans ce passage, les personnages constateront que les tanoks ne les ont pas suivis. Ils se sont arrêtés, indécis, devant la grille. Persuadés que l'endroit où viennent d'entrer les évadés est hanté, ils ne veulent pas s'engager à leur suite. Ils les empêcheront juste de faire demi-tour.



1) Ce couloir est plongé dans l'obscurité. En guise de sol, il y a une grille de bronze aux barreaux entrecroisés, espacés de 30 cm environ. Celle-ci donne directement sur le Cloaque et les horreurs qui y vivent. Une odeur fétide en émane et il faut être extrêmement vigilant quand on la franchit. Ce passage est long d'une quinzaine de mètres environ et un grippeur (*cf. page 31*) va essayer de saisir les jambes des passants et de les faire passer au travers des barreaux. Il y a cinq tentacules sous la grille, disposés tous les 3 mètres.

2) En poursuivant leur chemin, les aventuriers pénètrent dans le domaine de Kheotog, le fantôme très puissant qui hante ces lieux. En explorant ce dédale, un voleur peut détecter trois passages secrets. Les deux premiers (a et b) ne peuvent pas être ouverts tant que l'esprit de Kheotog n'a pas été anéanti. Le troisième (c) mène à une pièce secrète à l'intérieur de laquelle se trouve le corps de Kheotog. Le fantôme ne remarque pas immédiatement la présence des aventuriers. Ce n'est qu'une fois qu'ils se sont promenés dans les couloirs à la recherche d'une issue, qu'il se manifeste. Comme il cherche à s'amuser un peu avant de tuer ses proies, il va essayer de les séparer. Dans ce but, il émettra les bruits les plus divers (chuchotements, porte de pierre qui s'ouvre...). Il s'attaquera ensuite aux personnes isolées en jaillissant du mur afin de les effrayer.

3) A cet endroit du domaine de Kheotog se trouve le squelette d'un clerc bon qui tenta de détruire l'esprit qui hante les lieux. Malheureusement, il fut pris sous un éboulement et connut une fin misérable. Kheotog a fait dégager les gravats par ses serviteurs, qui n'ont pu toucher au corps car le clerc portait un médaillon de protection très puissant. Le squelette porte en bandoulière un sac contenant une petite bourse, deux fioles de Soins supérieurs (et un objet magique, au choix), ainsi qu'un tube d'ivoire protégeant une lettre :

« J'ignore si je serai lu un jour, mais je me dois de coucher par écrit mon téméraire dessein. Je suis résolu à détruire l'esprit d'un clerc maudit nommé Kheotog dont le fantôme hante les profondeurs du temple du Crâne. Bien que cet esprit puisse être blessé, sa destruction finale n'est possible que si l'on retrouve le sarcophage qui contient les restes de Kheotog. Les anciens disent que le fantôme est lié à cette dépouille, et qu'en versant du sel sur celle-ci le spectre rejoindra la matière dans la vraie mort. Au cas où j'échouerais, vous qui lisez ceci, je vous conjure de mener à bien ce que je n'ai pu accomplir, par la grâce de sainte Pernelle la Bienveillante.

Kerdull, clerc de Mythra
de l'Oiseau de Feu »

Bien évidemment, la bourse contient du sel... Lorsque les aventuriers découvrent le squelette, Kheotog prend peur et fait aussitôt intervenir trois des cinq mort-vivants qui veillent sur son corps (car il ne peut pénétrer lui-même dans la pièce de Kerdull), les autres resteront auprès du sarcophage de la salle 4 pour le défendre.

4) Cette salle est défendue par cinq mort-vivants (deux seulement si les aventuriers ont découvert le squelette en 3). Elle contient un imposant sarcophage de bronze orné de bas-reliefs macabres. Il faut

9
Suite au choc, l'occupant devient amnésique pendant 1d6 heures (« Hein ? Qui suis-je ? Où suis-je ? Qui êtes-vous ?... »).

10
Incapable de supporter plus longtemps d'être enfermé vivant, l'aventurier devient fou furieux pour 1d3 tours et sautera à la gorge de la première personne qu'il verra en sortant du conteneur. Les gardes de Bousniarf essayeront de le maîtriser sans lui faire de mal.

Kapo, clerc niveau 8

F 10 I 12 S 10 C 9
D 7 Ch 9
PdV : 60, CA : 10,
Dommages : -

▷

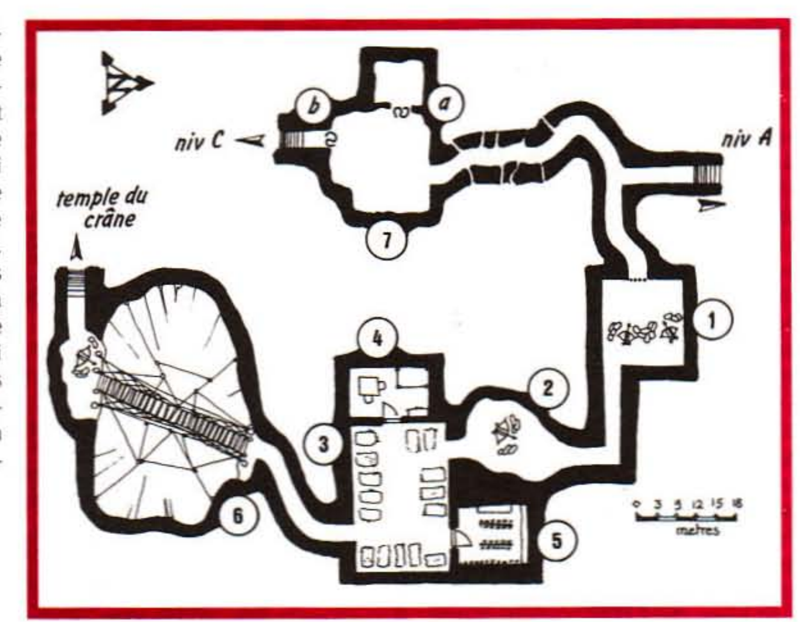
40 points de Force pour soulever son couvercle et découvrir les restes du prêtre Kheotog. La face parcheminée a conservé dans la mort une expression tellement épouvantable qu'il faut réussir à vaincre sa peur (jet de dé) pour ne pas défaillir. Si le sel est versé sur le cadavre, le sinistre visage semble s'animer et les lèvres se mettront à bouger imperceptiblement. Une voix rauque et profonde se fait alors entendre : « Je suis Kheotog. J'aspirais à l'éternelle survivance et vous venez de me détruire. Pour cela, je vous maudis. Si vous ne quittez pas mon domaine, vos corps grouilleront de vers qui vous dévoreront de l'intérieur. Telle sera votre fin si vous ne parvenez pas à trouver la réponse à cette énigme :

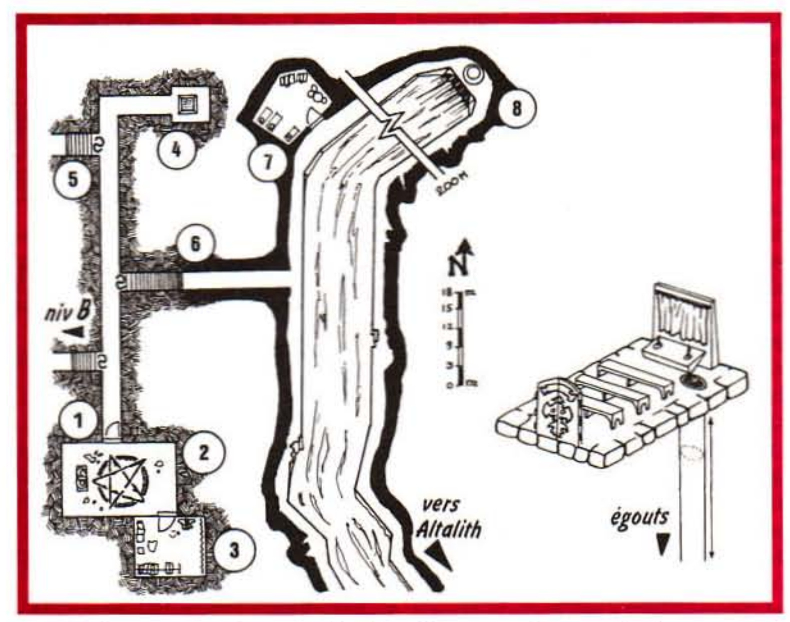
• Si j'étais une couleur,
je brillerais dans l'arc-en-ciel.
• Si j'étais humain,
je serais un guerrier fougueux
ou un magicien puissant.
• Craint et désiré,
je suis celui que l'on vénère.
• Ma vue rassure
et mon contact fait fuir.
• Je puis tomber des cieux
ou jaillir de la terre.
• Qui suis-je ?

La réponse est « le feu ». Dès qu'un aventurier a prononcé ce mot, le corps s'embrase brutalement. L'accès aux autres passages secrets est alors débloqué et les personnages peuvent quitter l'antre de Kheotog. En revanche, s'ils ne répondent pas à l'énigme, ils subiront les tourments promis par le fantôme et seront transformés en mort-vivants.

Le passage (a) donne sur un escalier qui monte en direction du niveau B. Le passage (b) s'ouvre sur un autre escalier qui descend vers le temple de la Taupe. Si les aventuriers sont assez fous pour choisir cette direction, ils arriveront dans un couloir d'une vingtaine de mètres illuminé par des torches (impossibles à éteindre) disposées l'une en face de l'autre tous les 3 mètres. Si l'on passe entre les deux premières torches, une boule de feu (1d6 points de dégâts) partira de celle de droite pour aller vers celle de gauche. Entre les deux torches suivantes, la boule de feu causera 2d6 points de dégâts, ensuite 3d6 points, etc. Si les aventuriers persistent dans cette direction, ils déboucheront dans la salle (5).

5) Le sol de cette pièce est recouvert d'une boue verdâtre, gluante et malodorante. Face à l'entrée, on peut voir une porte à laquelle on accède par une volée de marches... à condition d'échapper aux trois boues vertes qui résident ici. La porte de sortie est fermée à clé, barrée de l'intérieur et bardée de protections rituelles (glyphes) bien visibles. Des grattements et des sifflements proviennent de l'autre côté. Si les aventuriers commettent la sottise d'ouvrir cette porte, ils auront l'immense privilège d'entrer de plain pied dans l'une des parties les plus dangereuses du Cloaque, une sorte « d'asile d'aliénés » où les créatures du sous-sol laelithien enferment les plus dangereux de leurs congénères. Ont-ils une chance de survivre à ça ?...





Aux avant-postes de la civilisation
(niveau B)

Débouchant de l'escalier après avoir emprunté l'issue secrète, les aventuriers arrivent dans un long couloir. Des bruits de voix, presque inaudibles, proviennent du sud. Les parois du couloir sont percées de fissures trop étroites pour que des hommes puissent s'y engager. Par contre, il n'est pas rare d'en voir sortir des serpents monstrueux ou des masses gluantes peu amicales...

1) Après un coude du couloir, les aventuriers aperçoivent une salle dont l'accès est défendu par une grille barbelée derrière laquelle se tiennent six tanoks, visiblement mal à l'aise. Ils disposent pourtant d'un arsenal impressionnant, comprenant notamment deux balistes sur affût autour desquelles sont disposés des sacs de sable.

2) Le couloir s'élargit après un nouveau coude. Deux tanoks sont en position derrière une baliste et tireront sans sommation sur tout ce qui débouchera du couloir sans hurler au préalable le mot de passe du jour qui est : Khzürhgqw.

3) Un dortoir. Huit tanoks se reposent ici en attendant de prendre leur tour de garde. Une vingtaine de paillasses jonchent le sol. En fouillant on peut trouver 40 pièces d'or, 120 pièces d'argent et 333 pièces de cuivre.

4) La chambre de l'officier. Ce dernier – un chaman – ne badine pas avec la discipline et il lui arrive souvent de visiter les avant-postes. En plus d'un lit à baldaquin, on trouve une table, deux chaises et un coffre contenant toutes sortes de vêtements, une épée longue, une dague en or (60 PO) et une liasse de lettres d'amour serrée par une faveur rose.

Table de rencontre des égouts

Effectuer un jet (1d10) à chaque tour.

1-4
Bruits d'eau et mouvements dans l'ombre.

5
Une patrouille de six gardes du temple du Crâne.

6
Un groupe d'araignées géantes.

7
Un ermite s'est installé dans une fissure du mur pour méditer. Croyant que les aventuriers viennent le consulter pour ses talents de voyance, il se lance dans un interminable sermon sur les vertus de la crasse et les dangers de l'hygiène. Comme il parle d'une voix de stentor, son discours porte loin et risque d'attirer du monde...

5) L'armurerie. Elle contient un stock de carreaux de baliste et diverses armes.
6) Un pont de lianes enjambe une crevasse très profonde et large de 20 mètres (mort certaine pour celui qui tombe). De l'autre côté, six tanoks montent la garde avec une baliste. L'officier commandant les gardes a toute autorité pour trancher les câbles du pont en cas d'agression. Il peut en outre appeler en renfort une multitude de tanoks et de prêtres humains, en soufflant dans une énorme conque. L'escalier mène à une crypte du temple du Crâne. Les aventuriers devraient rapidement comprendre qu'il est très difficile d'emprunter ce chemin. Même en lançant une attaque surprise, ils auront du mal à se frayer un passage le long du couloir menant au pont, et traverser celui-ci sous le feu de la baliste serait une folie ! Une telle entreprise sera de toute façon vouée à l'échec, car il est bien improbable qu'ils puissent tenir devant l'afflux croissant des renforts. S'ils battent en retraite, ils ne seront pas poursuivis au-delà de la grille.
7) Cette salle ornée de dessins obscènes est hantée par trois ombres qui attaquent sans hésiter. Ses murs dissimulent deux passages secrets. (a) mène à une petite salle sans issue et se referme automatiquement au bout de 30 secondes. Elle ne s'ouvre malheureusement que dans un seul sens... (b) conduit à un nouvel escalier qui monte jusqu'au niveau C.

Les égouts de Laelith

(niveau C)

Les aventuriers débouchent dans un nouveau couloir, d'aspect moins sinistre que le précédent.
1) Cette porte, par laquelle passe souvent la prêtresse Ylina, est protégée par un glyphe de Peur.
2) La salle du sacrifice. Les murs sont peints de scènes grotesques, exprimant de manière primitive et suggestive les concepts d'abondance et de fertilité. Sur un autel de pierre de petites dimensions est exposée une tête de bouc naturalisée. Devant l'autel, un pentacle gravé sur le sol est entouré d'inscriptions cabalistiques et maculé de sang séché.
3) La sacristie. Elle est remplie de robes et d'étoles aux broderies complexes, accrochées à des portemanteaux de bois sculpté. Quand les aventuriers y pénètrent, ils surprennent une jeune femme à la beauté ensorcelante, vêtue de la robe noire cousue de fils d'or des prêtresses. Elle reste adossée au mur, le regard vitreux. Seuls les petits gémissements qu'elle pousse par instants indiquent qu'elle est en vie. Une écuelle vide, posée à ses pieds, contient des cendres encore tièdes dont l'odeur est douce et entêtante. De fait, les aventuriers qui la respireront devront résister au poison, sous peine d'être envoûtés par le parfum obsédant du Lotus noir*...
Ylina, la jeune femme en question, est une prêtresse du Crâne friande d'hallucinogènes. Elle vient régulièrement s'isoler ici afin de s'adonner à son vice. C'est une personnalité respectée du Temple et les aventuriers peuvent éventuellement la prendre en otage. Deux tours après qu'ils l'aient rencontrée, Ylina sortira de sa transe et prendra rapidement conscience de sa situation. Profondément perverse, elle sera alors capable de tous les mensonges et de toutes les séductions pour s'échapper.
4) Au bout de ce couloir en cul-de-sac, une lourde plaque d'airain est scellée dans le sol. Elle est protégée par un glyphe provoquant l'apparition d'une colonne de flammes (dégâts : 4d6). Une courte incantation y est gravée : « Je t'invoque, seigneur Hurle-Tempête. » Il faut 40 points de Force pour soulever la plaque qui recouvre un puits apparemment sans fond (un accès direct au Cloaque où les prêtres précipitent parfois leurs victimes). Un Hurle-Tempête (*cf.* page 31) réside à l'intérieur. Dès que la plaque est soulevée, il surgit des profondeurs en tourbillonnant, tel un typhon miniature. Les aventuriers ne connaissant pas la formule permettant de le lier, il se déchaînera contre eux pendant cinq rounds, avant de replonger dans le puits en refermant la plaque derrière lui.
5) C'est le passage secret qu'a emprunté Ylina pour venir à ce niveau. Si les aventuriers prennent cet escalier, ils arriveront jusqu'à l'une des cryptes du temple du Crâne. Comme leur évasion a été signalée, ils constateront vite que tout l'édifice grouille de gardes en armes et qu'ils ont assez peu de chances de s'en sortir en empruntant ce chemin.
6) Cet escalier mène aux vieux égouts de la ville, construits jadis par le gnome Gaelnor. Les collecteurs sont tous plus ou moins inclinés dans la direction du lac d'Altalith (est). Les aventuriers arrivent dans un vaste conduit (6 mètres de haut pour 15 de large) bordé d'une étroite chaussée pavée permettant d'éviter de mettre les pieds dans la tourbe nauséabonde qui y coule. Ce collecteur ne s'étend pas très loin (il faut un quart d'heure pour le parcourir) vers le nord et se termine par un cul-de-sac surmonté par l'orifice d'un puits. Ce puits (1 mètre de diamètre) mène au niveau supérieur.
7) Cette pièce est l'antre d'une bande de tanoks renégats qui y entreposent leur butin. Un piège (un filet géant) est tendu au-dessus de la porte. Dix des créatures se reposent actuellement dans la salle.

Vers la liberté

(niveau D)

8) Alors qu'ils avancent avec précaution, les aventuriers perçoivent une lueur et des voix provenant de la voûte. Le puits dont il a déjà été question est obturé par une grille épaisse. Il donne dans une petite crypte où se tiennent quatre clercs (deux hommes et deux femmes) occupés à prier devant une statue représentant une jeune femme dont la taille est ceinte d'une large bande d'étoffe : sainte Marina du Bedon, patronne de la sveltesse.
Bien sûr, les aventuriers peuvent se contenter de soulever la grille, de monter le long du puits (10 mètres de profondeur) avant de surgir dans la crypte pour massacrer les religieux (qui ne sont même pas armés), mais ce serait dommage... puisque ceux-ci appartiennent à une secte pacifique. Si on leur en laisse le temps, ils les guideront volontiers jusqu'aux caves d'une maison abandonnée du quartier des Pêcheurs, par un passage secret connu d'eux seuls. Si les aventuriers massacrent ces gens-là, ils auront peu de chance de trouver une sortie et il leur faudra certainement rebrousser chemin pour accéder au temple du Crâne...
Une fois dehors, les aventuriers vont devoir réfléchir à ce qu'ils vont faire, surtout s'ils ont emmené quelqu'un avec eux (ex : Ylina ou les clients malheureux de l'agence Toutvoir). De toute façon, ils ne sont pas au bout de leurs peines...

* En référence à Robert Howard, bien entendu !

SECOND MOUVEMENT

(Andante)

Le panier de crabes

La situation

Elle n'est pas fameuse, c'est le moins que l'on puisse dire, car les autorités du Crâne, le grand prêtre Valdenath en tête, ne sont pas prêtes à passer l'éponge ! Les aventuriers sont toujours accusés d'avoir assassiné un prêtre du temple. De plus, il y a fort à parier qu'ils auront causé du « désordre » lors de leur évasion. Résultat : tous les hommes de main, les prêtres et les fidèles du Crâne ont reçu pour consigne de retrouver, morts ou vifs, les fauteurs de troubles.
Cinq assassins ont tendu une embuscade au lieu de résidence habituel des personnages.
De plus, chaque fois qu'ils se promèneront dans les rues de Laelith, ils auront 20 % de chances à chaque heure d'être repérés (et attaqués) par des hommes en armes. Ceux-ci emploieront des tactiques diverses pour arriver à leurs fins.
Note. N'hésitez pas à improviser quelques attaques, suivies de courses-poursuites, pour maintenir la tension chez les personnages. Ce n'est que s'ils sont persuadés que leur vie est en danger permanent, qu'ils auront une raison de chercher à faire toute la lumière sur le malentendu dont ils sont les victimes.

8
Les aventuriers découvrent les rescapés d'un voyage organisé par l'agence Toutvoir & Cie (9, échelle des Pierres. Demandez le catalogue !), une respectable société qui propose aux clients fortunés de découvrir « en toute sécurité » les profondeurs de Laelith.
Les derniers survivants – trois hommes, deux femmes et un enfant – d'un alléchant « safari dans le Cloaque » sont terrés dans un coin, les autres membres de l'expédition ayant été dévorés par des créatures hideuses. Sales et affamés, ils accueillent les nouveaux venus avec des exclamations de joie.

9
Une horde de rats géants surgit d'un tas d'immondices.

10
Un serpent monstrueux attaque les aventuriers.

Ylina, clerc niveau 5

F 9 I 13 S 14 C 11
D 15 Ch 17
PdV : 40, CA : 7,
Dommages : -

▷

Quelques pistes

Si les aventuriers étaient parvenus à suivre Olphia jusqu'à la pension de famille où elle résidait avec son bébé, ils découvriront vite que la jeune femme a déménagé sans laisser d'adresse. Un nouveau meurtre alimente depuis quelques heures les conversations des tavernes : un pilote de shedras de la Compagnie aérienne royale de Laelith a été retrouvé mort, tué d'un coup de poignard. Il semblerait qu'il ait accompli un vol « privé » et nocturne, au retour duquel il a été abattu. Qu'était-il allé faire ?...

Les derniers mots de Lornig avant de mourir accusaient un certain « Inhumain ». Si les aventuriers veulent savoir de qui il s'agit, ils devront s'adresser, soit à un voleur, soit à un représentant des forces de l'ordre...

L'Inhumain est un malfaiteur de génie, connu pour avoir accompli des prouesses quasi surnaturelles. On prétend ainsi qu'il est parvenu à voler l'étendard de guerre du Grand Duc d'Agramor (une province du Haut-Lac), dans la chambre même de celui-ci. Sa spécialité paraît toutefois être l'assassinat « impossible ». Il semblerait qu'il excelle dans l'art du meurtre en chambre close. Des rumeurs prétendent que l'Inhumain serait arrivé à Laelith au cours des derniers mois. Les enquêteurs n'ont toutefois que peu d'espoir de le retrouver, personne n'ayant jamais vécu assez longtemps pour le décrire...

Avant de succomber, Lornig a également prononcé un autre nom : Harbé. Si les aventuriers interrogent un habitant quelconque de la Chaussée du Lac à ce propos, ils apprendront qu'Harbé est un prêteur sur gages renommé qui possède une petite boutique dans l'échelle Ravine. Il est décrit comme un petit vieillard rusé, assoiffé d'or et que la moralité n'étouffe pas. Les autorités le soupçonnent, entre autres, d'être un receleur en contact avec toutes les guildes de voleurs de Laelith. Quoi qu'il en soit, jusqu'à présent il a toujours été trop malin pour se faire prendre.

Note. Les aventuriers vont avoir plusieurs fois l'impression d'être suivis dans leurs déplacements par un nain, un hobbit ou un enfant. Mais, chaque fois qu'ils tenteront de parler à leur « suiveur », celui-ci disparaîtra avec une adresse diabolique (il s'agira de l'Inhumain).

Cyndia, niveau 0

F 8 I 11 S 10 C 11 D 12 Ch 16 PdV : 4, CA : 10, Dommages : -

Le mystère de l'échelle Ravine

La seule piste qu'aient les aventuriers passe par Harbé. Il leur faut donc se rendre jusqu'à sa boutique, au numéro 5 de l'échelle Ravine, une échoppe minuscule et d'apparence misérable. Quand ils arrivent, les personnages trouvent porte close. Pour en savoir plus, ils sont obligés d'entrer par effraction dans la boutique du prêteur sur gages. Heureusement, l'échelle Ravine n'est pas une artère trop fréquentée... A l'intérieur, ils découvrent :

– Le magasin. Cette petite pièce ne contient qu'un comptoir de bois sur lequel reposent une balance, des poids et une loupe de joaillier. Une cloche fixée à la porte produit un tintamarre infernal quand quelqu'un entre.

– L'arrière-boutique. C'est dans cette pièce qu'Harbé entasse les marchandises les moins précieuses qui lui sont remises en gage. On trouve des sacs de haricots, une vieille commode bancale, un filet de pêcheur... et même une chèvre empaillée ! Un garde-manger fixé au mur contient une cruche, un peu de pain et un morceau de fromage. Sur une petite table, il y a un épais livre de comptes dans lequel sont notés les noms des débiteurs d'Harbé, ainsi que les sommes qu'ils doivent rembourser. Il est facile, en le compulsant de se rendre compte que le prêteur sur gages est un usurier de la pire espèce.

Une échelle de bois mène jusqu'à une trappe (fermée) donnant sur l'unique pièce du premier étage. Le mur du fond est occupé par une énorme porte de fer solidement verrouillée (les chances de réussir à crocheter sa serrure sont la moitié de la normale).

– Le coffre. Une fois la porte de métal ouverte, on découvre un impressionnant bric-à-brac d'objets remis en gages : un grand chandelier en bronze, un petit cadran solaire en or, une viole de gambe ayant appartenu au célèbre compositeur Théophilo Trazom, des tableaux érotiques réalisés par un peintre naïf, etc. Si les personnages veulent dérober quelques-uns de ces objets, ils ne pourront en emporter avec eux (à cause de l'encombrement) que pour 200 + 1d100 PO chacun.

– Les appartements d'Harbé. La trappe étant fermée de l'intérieur, il faut la défoncer pour l'ouvrir. La pièce obscure du premier étage est beaucoup plus cossue que le rez-de-chaussée. Les murs sont couverts de tentures et le sol disparaît sous une épaisse couche de tapis. S'y trouvent un grand lit à baldaquin, une cheminée de pierre, une bibliothèque chargée de livres de comptes, un coffre à vêtements, deux fauteuils et un imposant bureau en chêne sculpté. Assis derrière ce bureau, Harbé, immobile, semble accueillir les aventuriers. Une mince dague ouvragée en argent est plantée dans sa poitrine...

Note. Le corps d'Harbé est encore chaud et un mince filet de sang goutte sur le sol... pourtant, pas trace de l'assassin ! En fait, l'Inhumain vient juste de commettre son forfait. Dérangé par l'arrivée des aventuriers, il n'a pas eu le temps de fouiller le bureau et il s'est enfui en empruntant le conduit de la cheminée. Comme la trappe était fermée de l'intérieur et qu'il n'y a aucune autre issue apparente à cette pièce, l'assassinat semble inexplicable...

L'attitude dans laquelle Harbé a été surpris par la mort a quelque chose de surprenant. Il est assis bien droit dans son fauteuil et sa main repose sur son bureau comme s'il montrait quelque chose. En fouillant sous son fauteuil on peut retrouver ce qu'il désignait : un parchemin portant un étrange dessin et le nom de trois personnes.

Le dessin n'a rien d'une œuvre d'art, c'est juste un croquis détaillé représentant sous tous ses angles un coffret de 30 cm x 30 cm incroyablement ouvragé. Ses parois sont littéralement couvertes de motifs entrelacés et des indications précisent l'emplacement occupé par d'innombrables pierres précieuses. Les noms inscrits d'une écriture nerveuse à côté du croquis sont : Elzig, Lornig et De Roseval.

Lornig est mort, mais qui sont donc les deux autres ?...

Note. Si les aventuriers montrent le croquis à un orfèvre ou à un fidèle du Temple du Poisson d'Argent, celui-ci reconnaîtra immédiatement la châsse de saint Bérégond, un reliquaire très précieux du Temple en question.

Rencontre impromptue

Quelle que soit la discrétion mise en œuvre pour sortir de chez Harbé, les aventuriers sont apostrophés par une magnifique jeune fille blonde d'à peine seize printemps qui porte un très jeune bébé dans les bras : « Il est mort ? Je m'en doutais un peu (une larme coule le long de sa joue)... Harbé était le père de mon bébé, il aimait trop l'argent, c'est sans doute ce qui l'a tué. Mon nom est Cyndia, vous savez qui a fait ça ? »

Si les aventuriers se montrent gentils, elle leur dira qu'elle est prête à les aider, s'ils en éprouvent le besoin. On peut la trouver tous les soirs à la Maison des Mille Fleurs (une maison de joie très cotée).

Note. Depuis l'âge de douze ans, Cyndia est la maîtresse de Harbé. Craignant d'être « doublé » par ses complices, ce dernier lui a confié un parchemin à remettre, s'il lui arrivait malheur, à Seguirix le maître de la Confrérie de la Main sanglante, une des grandes guildes d'assassins de Laelith. Dans cette lettre, il explique toute l'affaire, ce qui provoquera immanquablement l'intervention des truands de la cité. Inutile de préciser que Cyndia ne parlera jamais aux aventuriers de l'existence de cette lettre. Elle se contentera d'aller la porter à son destinataire...

La vengeance des truands

Elzig est très connu dans le quartier. Il s'agit d'un ancien artisan joaillier qui a été chassé de sa guilde et de la Terrasse de la Main qui Travaille après une sombre histoire d'escroquerie. Il était célèbre pour

son talent et son adresse. « Etait », car ce matin même on a retrouvé son corps percé d'une dague d'argent sur l'un des gradins du Théâtre de la ville...

Il n'est pas difficile de trouver l'adresse de De Roseval. Ce petit noble-citadin de l'échelle du Beurre, connu pour ses frasques sentimentales et ses problèmes financiers, habite un hôtel particulier un peu délabré.

Quand les aventuriers arrivent chez De Roseval, trois hommes portant l'uniforme des fouineurs (enquêteurs mandatés par le temple de l'Oiseau de Feu) sortent justement de la maison. En tendant l'oreille, il est possible de saisir quelques bribes de conversation :

« Je ne crois pas à la thèse de l'accident.

— Moi non plus, mais De Roseval est trop rusé pour se trahir.

— De toute façon, il n'y a pas eu mort d'homme, alors autant classer l'affaire.

— Mmmm... sans doute, mais j'aimerais bien pouvoir arrêter cette crapule... »

De Roseval est une espèce de vieux beau, toujours en robe de chambre, qui n'inspire pas particulièrement la sympathie. S'il accepte de recevoir les visiteurs, c'est uniquement par curiosité. En entrant chez lui, les personnages découvrent une maison poussiéreuse aux grandes pièces mal meublées. Le maître des lieux conduit les aventuriers jusqu'à son bureau situé au premier étage. Là, il s'affale dans un fauteuil moisi, indiquant à ses hôtes des chaises boiteuses et trouées. Dans le capharnaüm ambiant (vieux livres empilés, sous-vêtements féminins accrochés à un chandelier, etc.), la seule chose de remarquable est une fenêtre donnant sur la rue et qui est fracassée. Quoi que disent ses visiteurs, De Roseval fera semblant de ne pas comprendre de quoi on parle et jouera les victimes innocentes d'un « odieux complot ». Soudain, des cris se font entendre à l'extérieur et au rez-de-chaussée. En regardant par une fenêtre, on voit une trentaine d'hommes masqués en train de soumettre la villa à une attaque en règle.

Quelques assaillants ont déjà défoncé la porte et les bruits d'un combat furieux montent de l'étage inférieur. De Roseval, un instant interloqué, s'écrie : « Au grenier, vite ! », en désignant de la main une trappe au plafond. Un escabeau posé à proximité permet d'y accéder, mais alors que De Roseval s'apprête à l'installer, la porte du bureau s'ouvre brutalement sur une dizaine de bandits encagoulés portant l'épée au clair. Le maître de maison se dirige immédiatement vers eux en disant : « Messieurs, je peux tout expliquer, ce n'est pas... » mais il s'écroule, transpercé par la lame d'un des attaquants. Comme les assaillants sont de plus en plus nombreux, les aventuriers vont être contraints de se réfugier au grenier, ce qui ne sera pas facile, car les bandits se montrent particulièrement agressifs. Une fois dans les combles, les personnages peuvent aisément bloquer la trappe pour protéger leurs arrières et très vite, leurs agresseurs sembleront abandonner le combat. Après quelques instants de silence, ils remarquent d'épaisses volutes de fumée qui montent par les interstices du plancher : la maison est en train de brûler !

Note. Les assaillants font partie de la Confrérie de la Main sanglante. Suite à la lettre posthume d'Harbé, Seguirix a décidé de faire un exemple. Il a donné l'ordre d'éliminer De Roseval...

Autant en emporte le vent

Il n'est pas question pour les aventuriers de redescendre au premier étage, le bureau est déjà la proie des flammes. Le grenier ne contient que quelques vieilleries (un rouet, un cerceau, etc.) et ne possède aucune fenêtre ou lucarne. Il faut donc enlever quelques tuiles pour se glisser sur le toit, car l'air devient irrespirable.

Même une fois arrivés sur le toit, les aventuriers ne sont pas encore tirés d'affaire. La maison brûle comme un fétu de paille et sauter de la hauteur de trois étages ne serait pas raisonnable.

Soudain, la foule attirée par l'incendie pousse un cri de surprise admirative en regardant le ciel vers le sud : un énorme aérostat rouge vient d'apparaître au-dessus des maisons. Dans sa nacelle, un vieil homme hirsute crie comme un dément : « Arrêtez-moi ! Arrêtez-moi ! » Tandis que le ballon passe lentement au-dessus d'eux, les personnages remarquent qu'une grosse corde munie d'une ancre frôle le faîte du toit. Maintenant, si les aventuriers ne se rendent pas immédiatement compte que voilà une chance de sauver leur peau, c'est vraiment à désespérer !

Bref, considérons qu'ils ont eu la présence d'esprit de s'accrocher au filin qui pend du ballon. Que se passe-t-il alors ? Newton aurait sans doute pu expliquer ça de façon très scientifique, en tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'avec ce surcroît de lest, l'aéronef a toutes les chances de descendre très rapidement jusqu'au sol. Mais voilà : le pilote du ballon (vous savez le vieillard...) se rend vite compte du phénomène... et largue d'un seul coup tous les sacs de sable accrochés à la nacelle, ce qui permet de reprendre de l'altitude. La descente reprend néanmoins après quelques instants et chaque aventurier doit alors réussir un jet de Dextérité pour esquiver les cheminées et les girouettes des maisons, tandis que le ballon, poussé par le vent, se dirige vers le nord en direction de la faille de l'Inlam. Arrivé là, il descendra brusquement (l'air se refroidit à cause du torrent) et finira par s'écraser contre la paroi nord de la faille.

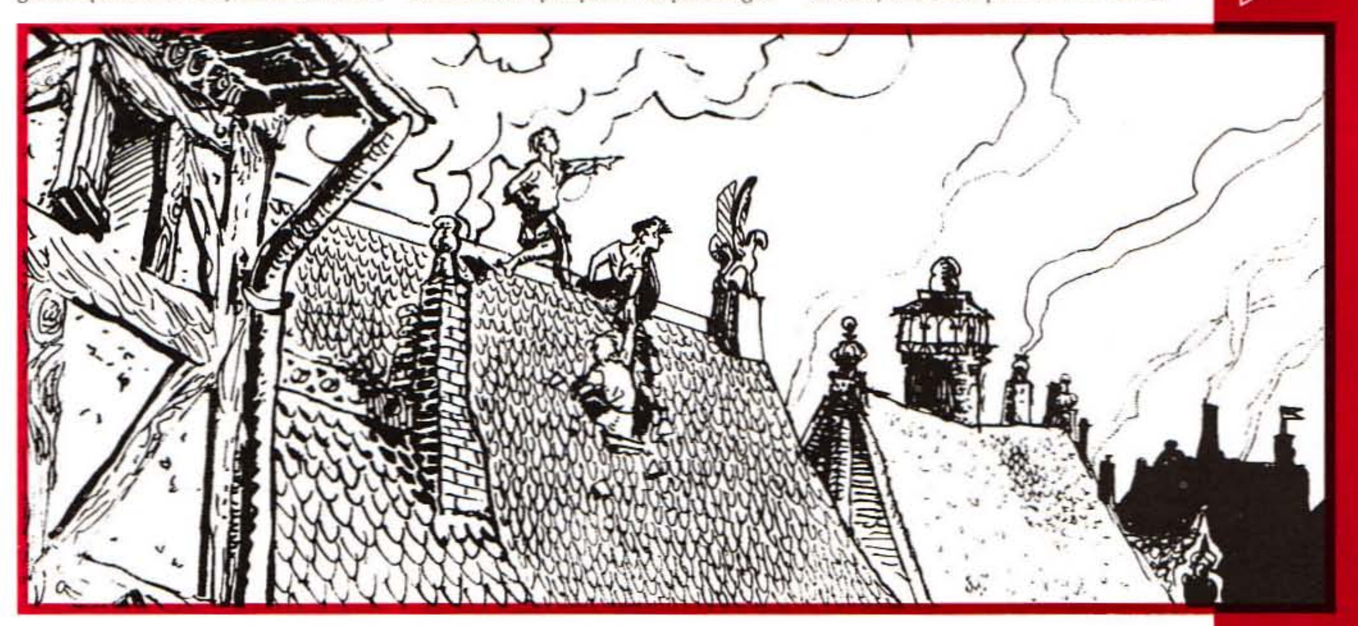
Agrippés, qui à la corde, qui à la falaise ou à un morceau de nacelle, les personnages vont devoir escalader la paroi pour arriver jusqu'au niveau de Laelith. Attention, une chute peut s'avérer fatale !



De Roseval, niveau 0

F 11 I 13 S 8 C 11
D 12 Ch 8
PdV : 4, CA : 10,
Dommages : 1-4 (dague)

▷



Orguen, niveau 0

F 8 I 15 S 10 C 9
D 12 Ch 10
PdV : 3, CA : 10,
Dommages : -

L'aquorguen, ses origines, ses défauts...

Pas de doute : Orguen est un véritable génie ! Imaginez que dans notre monde, il a fallu attendre 1771 pour que le savant Freminet conçoive un équipement ressemblant beaucoup à l'aquorguen... Il faut reconnaître cependant que cet appareillage n'est pas exempt de défauts de conception. Ainsi, son autonomie est limitée à une demi-heure, du fait qu'il n'est prévu aucune évacuation pour le gaz carbonique. Pour simuler ce problème, au bout de vingt-cinq minutes de plongée, signalez aux scaphandriers qu'ils commencent à se sentir un peu faibles et faites-leur perdre 1 point de vie toutes les minutes. Au bout de trente minutes, ils perdront 1d6 points de vie par minute, jusqu'à ce qu'ils remontent à la surface... ou qu'ils trouvent la mort sous l'eau.

Omnias, guerrier niveau 2

F 14 I 10 S 9 C 13
D 12 Ch 11
PdV : 15, CA : 10,
Dommages : 1-4 (dague)

TROISIEME MOUVEMENT

— *(Adagio ma non troppo)* —

A pied, en bateau et en scaphandre autonome...

Rencontre avec un génie méconnu

Debout au bord de la faille de l'Inlam, les aventuriers admirent la splendide fureur des eaux, tourbillonnant loin au fond. Autour d'eux, des badauds se sont rassemblés et les harcèlent de questions pour savoir d'où ils viennent, qu'est-ce que c'est que cet étrange ballon volant, etc.
A propos de ballon, son pilote est assis au bord du gouffre et contemple avec stupeur les restes de son aéronef dont l'enveloppe est déchirée, alors que la nacelle est réduite à un paquet informe d'osier. Si les personnages discutent un peu avec lui, ils vont faire la connaissance d'un des plus grands esprits scientifiques de Laelith...
Orguen, c'est son nom, est un vieil inventeur un peu excentrique. Il est complètement chauve et son menton s'orne d'une longue barbiche grise. Pour l'heure, il est catastrophé par ce qui est advenu de sa création. Il n'a qu'une seule idée en tête : ramener les restes de son engin jusque chez lui afin de pouvoir le réparer. Comme c'est une tache trop épuisante pour un homme seul, il propose aux aventuriers de l'aider, en échange d'une belle récompense (il ment, il n'a pas un sou !).
Orguen habite une espèce d'entrepôt délabré, non loin de l'échelle des Mille Marches, au cœur du Nuage. Sa « demeure » est encombrée d'objets étranges et surprenants (canoë à hélice actionné par un système complexe de ressorts, machine à imprimer, etc.). Quand les aventuriers arrivent dans l'entrepôt, le vieux savant ne peut pas résister au plaisir de leur faire admirer sa dernière invention : deux armures étranges qui permettent d'évoluer sous l'eau. Espérons qu'ils ne se brouilleront pas avec le vieillard à propos de la récompense, ses inventions pourraient bien leur être utiles par la suite...

Point mort

Mêlés à une sombre affaire dont ils ne savent pas grand-chose, les aventuriers ont les forces du Crâne lancées à leurs trousses, alors que toutes les personnes susceptibles de les éclairer – voire de les innocenter – sont mortes. Apparemment, il ne leur reste plus grand espoir d'élucider la machination dans laquelle ils sont tombés, et pourtant...
Pourtant, deux détails devraient avoir retenu leur attention. Primo, la présence des fouineurs chez Roseval laisse entendre que celui-ci a eu très récemment maille à partir avec les forces de police. Secundo, la fenêtre du bureau du noble paraissait avoir été brisée...
S'ils vont interroger les voisins de De Roseval, les personnages apprendront qu'au cours de la matinée où Lornig est mort, De Roseval s'est violemment disputé avec Omnias, son bras droit, un sinistre individu à la réputation plus que douteuse. Il semblerait que les deux hommes en soient rapidement venus aux mains et que, intentionnellement ou par maladresse, le noble ait précipité Omnias au travers de la fenêtre de son bureau. L'homme de confiance a fait une mauvaise chute et s'est réceptionné sur la tête. Il n'est toutefois pas mort et des passants compatissants l'ont transporté jusqu'au Lazaret.

Le dernier témoin

Destiné à accueillir les indigents et les étrangers porteurs de maladie, le Lazaret de Laelith est gardé en permanence et il faut répondre aux questions pressantes d'un capitaine en armure avant d'être autorisé à pénétrer dans son enceinte.
Omnias est installé dans une petite chambre triste de l'hospice pour convalescents. Le choc qu'il a reçu sur la tête semble lui avoir fait perdre tout sens de la réalité.
L'homme de confiance de Roseval est un grand gaillard aux larges épaules et à la tête ceinte d'un épais bandage. Prisonnier de sa chambre, il passe ses jours à murmurer des phrases sans suite : « J'ai volé un voleur ! », « Le Poisson s'est vengé », « Les shedras, quelles sales bêtes ! », « Laisser tomber le trésor sous plus de 30 pieds d'eau, l'imbécile, il devait payer », « Izathys gardera son secret à jamais », « Ça aurait pu être pire ! Avant d'être de l'eau, c'était du feu ! »...



Au premier abord, les aventuriers risquent de croire que « l'Izathys » dont parle Omnias est une personne qui détiendrait la clé du mystère. Mais dès qu'ils commenceront à se renseigner sur cet(te) inconnu(e), ils apprendront qu'Izathys est le nom d'une petite île volcanique d'Altalith. En écoutant les divagations du fou, les personnages devraient alors comprendre que l'objet qui est au centre de l'affaire les concernant a été caché dans l'ancien cratère de cette petite île...

QUATRIEME MOUVEMENT

— *(Andante)* —

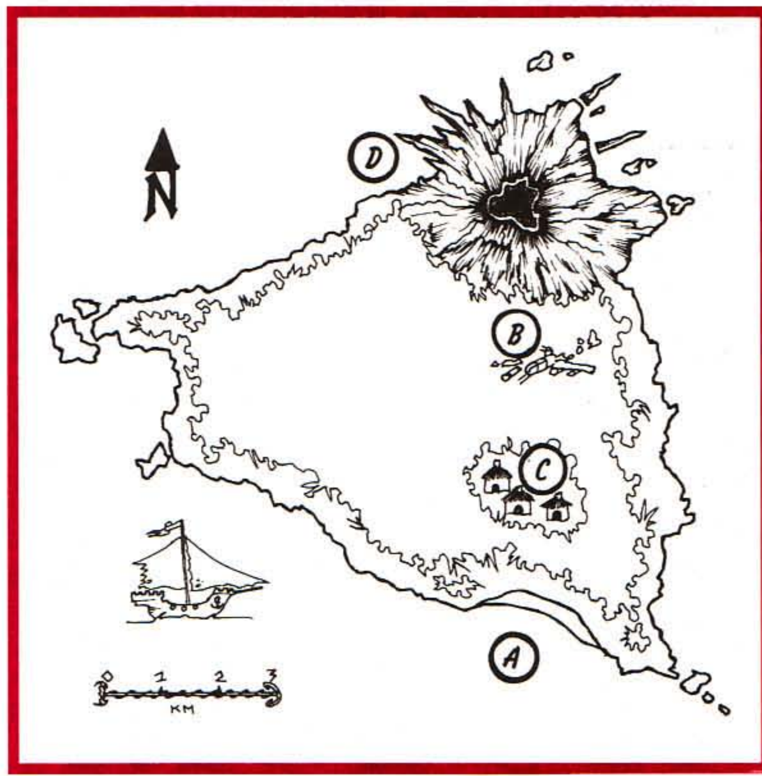
Les mystères de l'île perdue

Cap sur Izathys

Pour en savoir plus, les aventuriers doivent se rendre jusqu'à Izathys. Mais une telle expédition se prépare, ce qui peut leur poser des problèmes puisqu'ils sont épiés en permanence (par l'Inhumain, les adeptes du Crâne et de la Taupe et par la Main sanglante). Quoi qu'il en soit, une fois équipés, il leur faut trouver un moyen pour récupérer un objet caché sous plus d'une dizaine de mètres d'eau. Plusieurs possibilités s'offrent à eux :
— Aller voir un magicien et essayer de lui acheter une potion permettant de respirer sous l'eau, mais ce type de potion est rare à Laelith donc coûteux.
— Demander de l'aide aux Utruz. Ces créatures amphibies possèdent certaines herbes permettant d'évoluer en milieu aquatique comme sur la terre ferme (efficacité deux heures). Mais les Utruz sont difficiles à comprendre et ils peuvent très bien refuser de collaborer avec les aventuriers.
— Ils peuvent se souvenir de la dernière invention d'Orguen. Le vieil inventeur n'a-t-il pas mis au point (selon ses dires) des « armures qui permettent de vivre sous l'eau » ? En fait, il a inventé voici quelques années un système unique de scaphandres autonomes permettant de vivre sous l'eau. Il n'a jamais eu le temps (ni le courage) d'essayer son invention, mais il est sûr qu'elle marche. Il possède deux prototypes prêts à l'emploi.
Enfin, les aventuriers doivent trouver une embarcation qui puisse les conduire jusqu'à l'île. Ils peuvent louer un bateau (50 PO par jour).
Pour une fois le lac d'Altalith se montre clément. Le voyage jusqu'à l'île se déroule donc sans anicroches et au bout de 2d3 heures de navigation, les aventuriers voient Izathys et son large cratère se pro-

filer à l'horizon. Elle est entourée d'une ceinture de récifs et il n'y a qu'une seule plage permettant un accostage. Si les aventuriers sont accompagnés par Orguen, celui-ci réalise soudain qu'il est déjà venu une fois, il y a très longtemps. Il lui semble se souvenir que l'île est habitée par des sauvages assez frustes…

Par un caprice du climat, la végétation qui recouvre Izathys a toutes les caractéristiques de la jungle équatoriale. On y trouve diverses sortes de végétaux, du palmier au buisson d'épineux, en passant par le bosquet de bambous. Elle est peuplée par une faune souvent inoffensive, qui comprend néanmoins quelques prédateurs redoutables. Tant que les aventuriers sont dans la jungle, lancez 1d10 toutes les demi-heures sur la table ci-contre.



Suivez le guide

Il y a plusieurs lieux remarquables sur Izathys.

A) Le lieu d'accostage. Une faille dans la barrière de récif permet d'accoster sur une plage de sable gris bordée par une jungle dense et bruissante.

B) L'étrange tombeau de métal accroché à un arbre. Prise dans les ramures d'un baobab, gît la carcasse rouillée d'un vieux bombardier expérimental de l'U.S. Air Force. En 1927, temps de notre Terre, ce monoplan trimoteur fut pris dans un orage au large des Bermudes au cours d'un vol d'essai, etc. Si les aventuriers veulent le visiter, il doivent escalader l'arbre jusqu'à 10 mètres de haut. Le bombardier ne contient plus qu'une petite colonie de mygales. Orguen est déjà venu ici dans le passé et avait récupéré deux livres dans l'avion : le *Grimoire de la Science suprême* (*Léonard de Vinci, peintre scientifique* par Samuel P. Griffith, Bantam Books 1924) dont il s'est beaucoup inspiré pour ses inventions et le *Parchemin de la Connaissance absolue* (l'annuaire téléphonique de Boston, 1926). Et s'il n'a pas réussi à déchiffrer les « runes incompréhensibles » employées dans ces ouvrages, il ne désespère pas de percer un jour tous leurs secrets. En attendant, il essayera de décourager les aventuriers d'aller visiter l'avion, de crainte que les dieux ne veuillent reprendre les cadeaux qu'ils lui ont fait jadis…

C) Le village indigène. Une soixantaine de personnes (18 guerriers, 15 femmes et 25 enfants) vivent ici dans des cahutes de branchages. Ce sont tous de solides gaillards de grande taille (1,80 m) à la peau mate, qui ont la déplorable tradition de se limer les dents en pointe. D'un naturel plutôt paisible, ils n'apprécient guère les étrangers et peuvent se montrer agressifs si on veut trop s'approcher de la « grande bouche de la terre » (le cratère). Le chef du village est un grand homme roux et à la peau claire, qui porte pour tout vêtement un pantalon de cuir et un bandeau/serre-tête rouge. Cet homme se fait appeler Djaak et possède un redoutable instrument magique : un morceau de métal qui crache la mort à distance… Il parle avec un drôle d'accent et emploie quelquefois des mots inconnus (« Goch ! », « Blodendgueutz ! », « Feuque ! », « Chitte ! », etc.). Il prétend être tombé du ciel voici de nombreuses années et désire retourner dans un étrange lieu magique appelé « Ouachinetonne ».

Note. Jack White était mécano à bord de l'avion décrit en (B). Mélange de Bill Balantine et de Rambo (si vous voyez un peu ce que ça peut donner), il préfère les actions courageuses et téméraires, aux solutions négociées et réfléchies. Si les aventuriers lui parlent des pouvoirs des magiciens de Laelith, il risque de penser qu'ils ont peut-être les moyens de le renvoyer chez lui. Dans ce cas, il n'hésitera pas à abandonner la tribu et à se joindre de bon cœur à l'expédition. Le colt de White ne contient plus que trois balles, mais comme il est excellent tireur, il touchera automatiquement toutes ses cibles et tuera à chaque fois les créatures visées.

D) Le cratère. Majestueux et imposant, ce grand cratère grisâtre a des parois lisses et escarpées qui défient toute escalade. Quand les aventuriers y arrivent, les indigènes les attaquent afin de protéger la bouche de leur déesse de toute souillure. Et cela, que Djaak soit ou non avec eux… Néanmoins, une fois dépassé un périmètre délimité par des lances ornées de crânes humains entourant le volcan à 25 mètres de sa base, les indigènes abandonneront leurs attaques. Si les aventuriers décident entreprendre l'ascension du volcan, ils se heurteront à de multiples difficultés (parois très abruptes et lisses, crevasses larges et difficilement contournables, émanations de vapeurs toxiques…).

Note. Il est en fait impossible de gagner le sommet en empruntant cette voie (ce serait trop facile, non ?).

Le tombeau d'Astufal

En longeant les flancs du volcan, les aventuriers découvrent une haute porte de pierre à double battants, dissimulée derrière des buissons de ronces.

1) Cette porte massive en obsidienne est manifestement de facture ancienne. Un sceau représentant un « A » runique avait jadis été appliqué à la jonction des deux battants, mais il a été brisé. Il faudra un bon quart d'heure pour dégager les gravats qui bloquent la porte.

2) Ce long couloir se perd dans l'obscurité. Ses parois sont percées de niches, à l'intérieur desquelles sont recroquevillés des corps momifiés dépourvus de tout ornement. L'une des momies gît en travers du couloir. Dissimulées derrière certaines des momies, nichent des sortes de grandes chauve-souris aux cris déplaisants (il s'agit de chauve-souris carnivores prêtes à tout pour défendre leur territoire). Le couloir se termine sur une porte en bois couverte de lourdes ferrures, dont la serrure massive a été forcée.

3) Les aventuriers pénètrent dans une pièce octogonale au sol carrelé. Les murs sont ornés de mosaïques représentant des silhouettes symbolisant les quatre classes d'AD&D (guerrier, magicien, voleur, clerc). Sur le mur, face à la porte, une inscription brille à la lueur des torches : « Vous voici au cœur du domaine d'Astufal le Puissant, aussi appelé Astufal le Menteur. Que

Djaak, « guerrier » niveau 3

F 15 I 10 S 7 C 16
D 16 Ch 14
PdV : 20, CA : 8,
Dommages : 3-8 (massue) ou mort (pistolet).
Objet magique : colt 45 réglementaire de l'US Air Force.

Table de rencontre sur Izathys

1-5
Les aventuriers rencontrent des espèces animales inoffensives.

6
Un groupe d'1d6 gros herbivores cornus est en train de paître dans une clairière. Si les aventuriers font le moindre bruit, ils chargent !

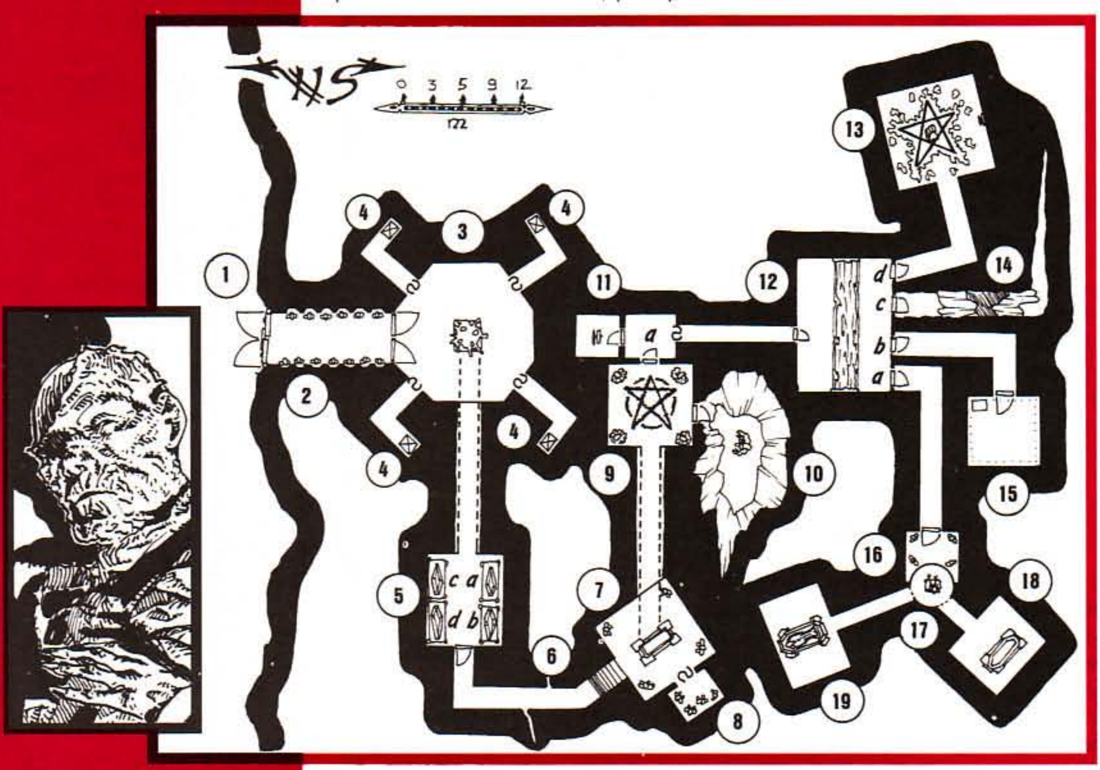
7
Un tigre tend une embuscade aux aventuriers.

8
Une famille de gorilles prend à partie les intrus. Bien que très démonstratifs (beuglements terrifiants, poitrails frappés avec force, etc.), ils n'attaqueront que si les personnages sont agressifs.

9
Un énorme serpent constricteur tombe sur les épaules d'un aventurier choisi au hasard.

10
Un piège à fauves bloque le passage des aventuriers. Il s'agit d'une fosse de 3 mètres de profondeur, recouverte de branchages, dont le fond est garni d'un pieux acéré (1d20 points de dégâts). Pour éviter ce piège, il faut d'abord le repérer !

▷



chacun donne un visage à l'un de ceux qui n'en a pas. Puis, dans la solitude, qu'il agisse en toute conscience. »
Le texte invite implicitement chaque aventurier à se diriger vers la mosaïque représentant sa classe. De fait, pour peu que l'on touche la paroi au niveau de la tête d'un personnage, le mur coulisse sur le côté, révélant un couloir plongé dans les ténèbres, juste assez large pour laisser passer un homme (*cf.* 4). S'ils décident de suivre sans méfiance les indications du texte, les aventuriers vont faire connaissance avec le premier des pièges tendus par Astufal...

Il existe un autre passage pour quitter cette pièce. En cherchant bien (détecter les passages secrets avec un malus de 10 %), on peut repérer que l'un des mœllons du piédestal est mobile. En appuyant dessus, on provoque le déplacement du socle de pierre, révélant ainsi un puits étroit de 5 mètres de profondeur qui s'enfonce sous la terre. Il conduit jusqu'à un passage qui se dirige vers l'est.

4) Les quatre couloirs sont identiques, sauf celui destiné aux voleurs et aux assassins qui est pourvu d'une trappe aisément détectable peu avant le coude. Ce virage passé, chaque personnage se retrouve face à une porte de métal. S'il en saisit l'anneau, il déclenche une trappe pratiquement indécelable. Après une chute de 6 mètres, le malheureux se retrouve dans une petite pièce carrée dépourvue d'ouvertures. Au-dessus de lui, la trappe se referme avec un claquement sinistre. D'innombrables ossements jonchent le sol. Si les aventuriers sont assez inconscients pour s'engager seuls dans les différents couloirs, il est très probable qu'ils connaîtront un trépas aussi lent qu'atroce. Une aide extérieure est absolument indispensable pour se tirer de ce mauvais pas. En effet, il est possible, pour une personne avertie de l'existence du piège, de bloquer la trappe en position ouverte, afin que le prisonnier puisse remonter.

5) Après une courte marche, les aventuriers débouchent dans une pièce dépourvue de toute décoration. Elle est occupée par quatre sarcophages de grandes dimensions. Une porte de bronze sculpté est visible, faisant face à l'entrée. Sur chaque tombeau, il est possible de lire une inscription :

(a) « Ici repose mon fidèle ami Malyr. Toute sa vie durant, il excella au maniement de la hache. Chasseur hors pair, il traque désormais le gibier fabuleux du Domaine éternel. »

(b) « Ici repose mon fidèle ami Percian. Il voua son existence à la défense des fai-bles. Compagnon de maintes aventures, il a pourtant toujours ignoré mes avertissements. Comment pouvait-il ignorer que la justice n'est qu'une utopie ? »

(c) « Ici repose mon fidèle ami Myldhiou. Le voilà à présent dans les vignes de Bacchus. Comme promis, il repose en bonne compagnie : son tonnelet préféré l'a suivi dans la tombe. »

(d) « Ici repose ma chère Alinia. Son sourire, sa voix et la douceur de sa peau me manquent bien plus cruellement que tous les objets qu'elle a soustraits à nos partages d'aventuriers. Son absence me laisse plus démuni encore que ne le furent tous ceux dont nous nous sommes appropriés la fortune. »

C'est en ce lieu que reposent ceux qui furent les compagnons d'Astufal au cours de sa tumultueuse existence. Si l'un des aventuriers touche un sarcophage, une projection lumineuse de l'individu concerné apparaît. Elle observe un instant les « intrus », puis va se poster devant le portail de bronze. Les projections sont très réalistes et représentent les amis d'Astufal, tels qu'ils étaient de leur vivant. Malyr est un barbare des steppes ; un casque à cornes est vissé sur son crâne. Voyant les aventuriers, il brandit sa hache à double tranchant et découvre ses dents en un rictus féroce. Percian est un homme de haute taille, revêtu d'une armure étincelante. Il contemple les personnages avec une lueur de mépris dans le regard, avant de dégainer posément un épée flamboyante et de se mettre en garde. Myldhiou est un prêtre bedonnant dont le symbole sacré a la forme d'une grappe de raisin. Ayant bu rapidement une rasade à sa gourde, il agite de façon menaçante son arme : une masse dont la forme rappelle celle d'un tonnelet. Alinia est une femme à la silhouette de sylphide et aux jambes musclées. Ses longs cheveux platine retombent sur une armure de cuir renforcé. Elle adresse un clin d'œil séducteur aux aventuriers et leur désigne d'un doigt péremptoire la porte par laquelle ils sont arrivés.

Ces projections ne sont pas dangereuses. Elles n'ont qu'un but dissuasif, car pour atteindre la porte de bronze, il faut d'abord les traverser. Immatérielles, elles ne sont pas sensibles aux attaques, ni aux exorcismes. Passer au travers de l'une d'elles provoque une curieuse sensation de picotement. L'espace d'un instant, il s'établit une sorte de communication entre la projection et le personnage qui la traverse, qui peut alors ressentir les émotions suivantes :

- Malyr : la haine à l'état brut (à traiter comme un sort provoquant la peur).
- Percian : le mépris le plus absolu pour les pilleurs de tombe et la certitude qu'ils seront les propres artisans de leur trépas.
- Myldhiou : une colère d'ivrogne et les affres du delirium tremens. Le clerc prie Bacchus afin qu'il châtie les profanateurs.
- Alinia : des sentiments ambigus, mêlant une certaine forme de sympathie pour les aventuriers et une jouissance sadique à l'idée de ce qui les attend.

Les sarcophages ne contiennent que des ossements poussiéreux, mais ils sont protégés par un piège à feu très dangereux (1d4+11 points de dégâts). Les couvercles des sarcophages sont eux-mêmes en métal conducteur, et les toucher avec les mains nues provoque un puissant choc électrique. Ces pièges ne se déclencheront cependant que si l'on essaye d'ouvrir et de piller les tombes. Il est possible de les neutraliser en hurlant très fort le nom de l'occupant du sarcophage. La porte de bronze est également électrifiée magiquement.

6) Ce couloir est pourvu de deux anfractuosités larges de 50 cm environ. Elles sont très profondes et semblent s'enfoncer au cœur même de la montagne. Elles abritent chacune un cobra royal qui en surgira lorsque les aventuriers seront aux

L'orteil de saint Berégond

« ... Evidemment, les Temples ne conservent que des reliques ayant un rapport avec leurs dieux. Ainsi, celui du Nuage possède quelques exhalaisons miraculeuses de saint Asme, contenues dans un flacon de cristal que l'on peut admirer dans la crypte du Doute. Un furoncle de saint Morveugle est conservé au temple du Crâne, et la légende dit qu'il suppure abondamment et avec enthousiasme les nuits sansl lune. L'Oiseau de Feu possède un biceps momifié de saint Baahlëezz et le Poisson d'Argent s'enorgueillit de détenir un orteil de saint Berégond. Que le lecteur me permette de m'attarder sur ledit orteil. Non qu'il soit particulièrement admirable, mais parce que ses origines remontent à la jeunesse de Laelith. C'était à l'époque où la Cité sainte n'était encore qu'un hameau qui tentait de subsister tant bien que mal

prises avec les mort-vivants de la pièce 8.

7) Une volée de marches descend jusqu'à cette salle qui contient : un sarcophage somptueusement décoré et surmonté d'un gisant, quatre statues de fer (ressemblant à s'y méprendre à des golems), un trône de pierre sculpté de motifs macabres et un coffre. Ce coffre est un leurre ! Quiconque essaye de le toucher, provoque la chute instantanée d'un énorme bloc de pierre qui descend du plafond animé par un vérin.

Le gisant représente un homme de grande taille, vêtu de robes, dont le visage aquilin et sévère respire la puissance. Le sarcophage contient un squelette couvert de lambeaux de tissus moisis. Bien entendu, il ne s'agit pas véritablement de la tombe d'Astufal et le squelette n'est que celui d'un de ses serviteurs. Un passage secret, dont l'ouverture est située sous le sarcophage, permet de continuer à progresser dans les souterrains. Son mécanisme est actionné par un petit levier dissimulé sous la poussière, au fond du sarcophage. Ce dernier se déplace alors sur le côté et dévoile un escalier qui descend jusqu'à un couloir partant vers l'ouest. Si on observe un tant soit peu la paroi droite de ce tunnel, on remarque un mœllon descellé faisant légèrement saillie. Derrière il y a une cache contenant un tube d'ivoire dans lequel a été glissé un parchemin sur lequel est écrit :

« Mon cher Percian, comme tu es en retard, nous sommes allés plus avant. Fais confiance aux quatre hommes. Place-toi entre leurs mains et répète quatre fois la formule : Anahl Nafrart, Urvays Besseth, Duriel Dienvéh. »

La lettre est signée d'un grand « A » runique.

Il existe aussi un second passage secret dans la salle 7, bien plus aisé à découvrir celui-là. A tel point, qu'un voleur ne saurait passer devant sans le remarquer...

8) On ne peut accéder à cette pièce que si l'on actionne le mécanisme caché dans un des murs de la pièce 7. Elle ne contient que quatre momies vêtues d'armures de plaques rouillées qui, une fois libérées, se rueront dans la salle adjacente pour exterminer les intrus !

9) Une grande salle. Un examen attentif du sol permet de remarquer que les dalles du milieu de la pièce sont disposées de telle sorte qu'elles peuvent se séparer. Quatre statues vêtues de robes entourent un pentacle. Elles représentent des hommes aux bras levés dont les lèvres semblent entonner une incantation. C'est à ces statues que fait allusion le message du couloir (*cf.* 7). Si un personnage est assez fou pour se placer au centre du pentacle avant de réciter la formule du message, des traits de feu partent du bout des mains des statues pour le frapper de plein fouet, lui occasionnant de sévères brûlures.

a) La porte du fond est verrouillée et piégée par une lame. Cette pièce contient également un passage secret (voir 12).

10) Cette salle est protégée par une illusion. Elle semble n'être qu'une grotte normale dotée de deux issues (fausses). En fait, le sol est immatériel et dissimule une crevasse de 12 mètres de profondeur où demeure un troll particulièrement puissant.

11) L'accès à cette pièce est défendu par six ombres qui attaquent dès que la porte est ouverte. Le centre de la salle est occupé par un énorme cabestan. Lorsqu'on le manœuvre (Force de 30 ou plus), le sol de (a) commence à s'enfoncer doucement. Il faut manœuvrer le cabestan pendant vingt bonnes minutes, avant de sentir une résistance. Six mètres en dessous de son niveau originel, la pièce (a) a touché le fond. Par escalade, ou en utilisant des cordes, les aventuriers peuvent découvrir une ouverture donnant sur un couloir qui s'enfonce plein sud.

12) En suivant le couloir, les aventuriers arrivent dans une grande salle traversée par un bassin de 6 mètres de largeur. De l'eau jaillit d'une bouche de cuivre située contre le mur est. Le bassin n'a que 30 centimètres de profondeur et son eau est claire. On peut le franchir, sans risquer autre chose qu'un bon rhume ! Quatre portes sont visibles sur le mur du fond. Elles sont séparées en deux groupes par une grande idole de pierre représentant un démon ailé. Celle-ci tient entre les mains une plaque d'onyx sur laquelle est gravée l'inscription suivante : « Si tu me lis, pillard téméraire, réfléchis bien ! »

Si quelqu'un a l'idée de lire ce message en le réfléchissant dans un miroir, il lira un autre texte : « A droite, il y a l'or. A gauche, il y a la force. Au fait, la mort est-elle richesse ou puissance ? » Ce message risque de poser quelques problèmes aux aventuriers (où est la droite ? où est la gauche ?). En fait, cette énigme n'a d'autre but que de troubler les profanateurs. C'est une nouvelle ruse d'Astufal.

a) Cette porte est verrouillée et piégée.
b) Cette porte est verrouillée.
c) Cette porte est verrouillée.
d) Cette porte n'est pas verrouillée, mais semble (illusion) lourdement piégée.

13) Cette salle contient un pentacle et un cor de très grandes dimensions (2 mètres de long). Dans l'angle sud-est de la pièce, il y a une dalle munie d'un anneau. Il est impossible de la soulever, car elle est cimentée comme les autres. Une inscription est gravée sur le mur est : « On peut appeler les forces de l'Au-Delà pour aller plus loin ! »

C'est un nouveau piège. Si les aventuriers soufflent dans le cor, un démon apparaîtra au centre du pentacle et se mettra en devoir d'exterminer les aventuriers. Si les choses se gâtent pour lui, il pourra même appeler un ou deux de ses camarades. Plus on est de fous...

14) Ce couloir est coupé par une crevasse, profonde d'une quinzaine de mètres, due à un affaissement de terrain. S'ils décident d'aller voir en bas, les personnages accèdent à la grotte du niveau B. C'est par là qu'ils doivent passer s'ils désirent accéder au cratère. Par contre, s'ils poursuivent au-delà de la crevasse, ils constateront que le couloir se resserre progressivement mais qu'une lueur (la lumière du jour) point au bout. C'est encore un piège, car quelques mètres plus loin, deux lames d'acier mues par de puissants ressorts jaillissent des murs à une hauteur d'1,20 m environ et frappent l'imprudent qui a marché sur une dalle mobile (2d8 de dégâts). Le couloir se termine en cul-de-sac et la lumière de l'extérieur ne parvient jusqu'ici que par le biais d'un système optique complexe (une sorte de long périscope qui traverse la paroi rocheuse). A noter qu'une ignoble limace géante vit à cet endroit. Son mets favori est l'aventurier trop téméraire !

15) Cette pièce rectangulaire et nue est également piégée. Le fait de marcher sur son sol déclenche un mécanisme astucieux : au bout de trente secondes, une épaisse plaque de métal tombe en (a) et interdit toute sortie, tandis que le plafond descend progressivement. Il faut trois minutes pour qu'il atteigne le niveau du sol, auquel cas les aventuriers encore dans cette salle ressembleront plus à des hamburgers prêts à cuire qu'à des êtres vivants...
Il y a un moyen de s'en sortir : une des dalles de la pièce peut être soulevée, révélant un espace où il est possible de se réfugier (un système de sécurité prévu par les constructeurs de cette pièce). Le plafond commencera à se relever au bout de quelques minutes, ainsi que la plaque bloquant la sortie. A ce moment-là, on dispose de trente secondes pour quitter la pièce, avant que le processus ne recommence.

16) La porte de cette salle est verrouillée et protégée par un piège à feu. Aux quatre coins de la pièce, il y a un chevalier en armure (inoffensif). Contre le mur ouest, qui est couvert d'étranges motifs cabalistiques, on peut voir un bassin rempli d'eau, de 3 mètres de diamètre et de 2 mètres de profondeur (il abrite un élémentaire des eaux). Au milieu de ce bassin, se tient un squelette assis sur un imposant trône de pierre. Il est vêtu d'une robe noire constellée d'étoiles dorées. Une tiare richement décorée (valeur 2500 PO) est posée sur son crâne. Il porte également des bracelets de cuivre aux poignets. Ce sont des bracelets de défense maudits (+2 à la CA du porteur). Enfin, le squelette tient un magnifique sceptre (valeur 1500 PO environ) dans lequel est dissimulée une baguette magique (au choix du MJ).

Si l'on examine attentivement la base du trône, qui se trouve sous l'eau, on découvre un passage secret. Une fois ouvert, il révèle un puits où s'engouffre toute l'eau du bassin.

17) Profond d'une quinzaine de mètres, le fond de ce puits est percé de petites bouches d'évacuation par lesquelles l'eau du bassin va s'écouler. Des niches abritant des mort-vivants (goules et autres sales bêtes) sont dissimulées dans le renfoncement du mur.

18) A mi-hauteur du puits, il est possible de remarquer l'entrée d'un tunnel (3 m

sur les décombres
de Tanith-Lenath,
peu de temps après que
le courroux divin se soit
déchaîné. Saint Bérégond
était alors un paisible
vigneron qui se levait
tous les jours avec l'aube,
trimait toute la journée
comme un forçat, avant de
se coucher au crépuscule
avec la satisfaction
du travail accompli.
Un jour qu'il se trouvait seul
parmi ses vignes,
marcottant avec l'ardeur
qui lui était coutumière,
Bérégond eut une vision :
une fabuleuse créature
ailée descendait des cieux
à sa rencontre.
La chevelure ébouriffée
par le vent, le teint
couperosé et le regard
égrillard de l'être
inspirèrent instantanément
un indicible respect
au vigneron. Prosterné
en signe de soumission,
ce dernier vit avec extase
l'apparition faire quelques
pas chancelant vers lui,
avant de lui tendre
une grappe de raisin
dont émanait une
luminescence divine.
« Tu es un fier gnivron...
vrogni... gnovire...
vigneron ! Urps !
L'amour que tu portes
à ton ouvrage a tapé
dans l'œil des dieux.
Ouais mon gars ! Tu l'sais
p'têt pas, mais le Roi-Dieu
est gravement malade
et tu dois l'guérir.
Tiens, prends cette grappe,
mets-la au fond du cuvier
et foule-la. Recueille
le nectar obtenu dans une
bouteille bien étanche et
laisse-le vieillir une journée,
les dieux rendront
ça buvable. Y s'ra agréable
au palais, rond, avec de la
cuisse et de l'échelle, mais
sans manquer de culotte.
Porte-le alors à Mandala
Primus, ton souverain
et sois béni ! Hop ! »
Là-dessus, la créature laissa

▷

choir la grappe dans la hotte de saint Bérégond et prit son envol avec majesté. Après quelques corrections de trajectoire, dues vraisemblablement au vent, elle disparut dans les nuages. Le vigneron fit comme on lui avait commandé. Mais tandis qu'il foulait avec une vigueur fanatique l'unique grappe de raisin, extrayant une impressionnante quantité de jus, il s'aperçut que, jusqu'à mi-jambe, sa peau était devenue lumineuse. Il n'en poursuivit pas moins avec entrain son auguste mission et, par l'intermédiaire de clercs un peu sceptiques, il fit parvenir le breuvage au Roi-Dieu. Celui-ci guérit aussitôt après l'avoir goûté. Pour remercier les dieux de leur bienveillance, il ordonna que soient tranchés les deux pieds de Bérégond avant qu'ils ne soient brûlés sur un bûcher de bois rares. Seul le gros orteil du pied gauche échappa à cette cérémonie symbolique. Il fut placé dans une châsse ouvragée très précieuse qui fut confiée au Temple du Poisson d'Argent. Le destin du vigneron sans pieds se perd ensuite dans les brumes de la médiocrité. Heureusement, il nous reste encore aujourd'hui une merveilleuse châsse, objet d'art religieux remarquable, que les fidèles peuvent contempler chaque jour aux heures d'ouverture du temple... »

Extrait de «Le païen quotidien» par Ermold le Noir

de haut pour 4 de large). Un faux piège est tendu à cet endroit. Au bout du tunnel, on arrive dans une salle aux parois couvertes de bas-reliefs abstraits. Elle abrite un sarcophage somptueux, incrusté de pierres précieuses (5000 PO) et contenant un esprit (wraith) qui surgit dès que quelqu'un fait mine de toucher à son couvercle. Une fois que les aventuriers auront le loisir d'examiner le fond du sarcophage, ils pourront lire le message suivant qui y est gravé : « Chers pilleurs de tombe, si vous êtes parvenus jusqu'ici, c'est qu'assurément votre intelligence, votre force et votre instinct de survie sont hors du commun. Je souhaiterais presque vous récompenser pour ce que vous venez d'accomplir, mais c'est au contraire une déception que je vais vous infliger. Sachez que mes amis et moi-même avons travaillé pendant de longues années à la construction de ce sanctuaire. J'ai dû consacrer une bonne partie de mon pouvoir et de mon or pour mener cette tâche à bien. Je suis donc navré de vous apprendre que c'est en vain que vous cherchiez mon hypothétique « fortune » : elle n'existe plus ! Désolé pour vous... Bien à vous. Astufal »

Ce message est encore un leurre destiné à faire rebrousser chemin aux aventuriers. Effectivement, il n'y a plus rien à trouver dans cette salle, mais le puits en 17 a encore un secret à révéler et donne accès à la dernière salle du domaine d'Astufal où repose le magicien. On y accède par un passage secret caché dans la paroi nord du puits (on ne peut le repérer qu'en sondant le mur) situé à 3 mètres du fond.

19) La chambre mortuaire d'Astufal est occupée par un magnifique gisant. A l'intérieur du sarcophage, on trouve les squelettes d'Astufal et de son épouse, ainsi que leurs richesses (objets magiques, or et bijoux, pour un montant à décider par le MJ). Une momie veille sur ce trésor.

Rappelons cependant que pour accéder jusqu'au cratère, le seul passage existant se trouve au fond de la crevasse en 14.

Au cœur du cratère

Le lac, aux eaux lisses comme un miroir et d'un diamètre de près de 300 mètres, emplit la totalité du cratère. Ses berges en pente douce sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière noire.

Plusieurs solutions s'offrent aux aventuriers pour aller rechercher sous l'eau la châsse de saint Bérégond. La plus amusante consiste, sans aucun doute, à utiliser les deux superbes scaphandres inventés par Orguen. Ce qui implique que les personnages aient pensé à les emporter avec eux, tout au long de leur visite du tombeau d'Astufal... Ces scaphandres se présentent sous la forme de combinaisons de cuir épais, de casques de cuivre et de petits réservoirs ovoïdes du même métal. A la perspective d'essayer enfin son invention, Orguen est tout excité !

Si un aventurier a le mauvais goût de demander au savant s'il a testé son invention, celui-ci répondra avec un mélange de dédain et de fierté : « Bien sûr que non ! Mon rôle est d'inventer, pas de me colleter avec la matérialité boueuse ! Mais soyez sans crainte : l'aquorguen est parfaitement fiable ! »

En désespoir de cause, les personnages peuvent préférer plonger en apnée, à la manière des pêcheurs de perles. Mais cette méthode est bien plus fatigante et la visibilité étant moins bonne, ils risquent de passer à côté de la châsse sans la remarquer...

L'eau du lac est froide et limpide, profonde de 30 mètres. Le fond du cratère est tapissé de plantes étranges aux lents mouvements ondulatoires. C'est au cœur d'un « bosquet » de ces algues qu'est tombée la châsse. Un plongeur a 5 % de chances de la retrouver (un jet de dé toutes les demi-heures). Elle est enveloppée dans un tissu rêche et imperméable rappelant la toile de jute. Ce tissu, aux armes de la Compagnie aérienne royale, est utilisé pour le transport aérien des objets précieux que la pluie peut endommager.

La châsse de saint Bérégond

La châsse ayant été localisée, les aventuriers vont pouvoir la remonter sur la rive. Le reliquaire se présente sous la forme d'un coffret cubique de 30 centimètres de côté, en platine finement ciselé d'innombrables saynètes naïves représentant la vie du saint. Il est incrusté de pierres précieuses d'une pureté incomparable. Le coffret ne contient qu'un vieil orteil momifié dont émane une forte lueur magique.



Après avoir examiné la châsse, les aventuriers peuvent réaliser qu'ils ont entre les mains un double trésor. Le premier, l'orteil de saint Bérégond, a une valeur spirituelle incalculable. Le second, le coffret, vaut au bas mot, entre 50000 et 100000 pièces d'or. Mais, les aventuriers pourront-ils profiter de tant de richesses ?...

Après avoir traversé en sens inverse le tombeau d'Astufal, les personnages découvrent que les indigènes ont disparu. En fait, ils ont monté une embuscade dans la jungle, près de la plage d'accostage. Une fois ce petit problème résolu, la navigation jusqu'à Laelith se déroulera sans encombre. Bientôt, les hautes tours de la Cité sainte se profilent à l'horizon...

Note. Si, par la suite d'un accès de malhonnêteté, les personnages décident de ne pas rentrer à Laelith, mais d'emmener leur trouvaille ailleurs, arrangez-vous pour qu'ils soient pris dans une tempête et ramenés plus morts que vifs à la ville du Roi-Dieu. Non mais !

CONCLUSION

Rendez-vous inattendus

A peine ont-ils accosté, que les aventuriers remarquent sur le quai Cyndia, la jeune prostituée. « Enfin, vous voilà !, dit-elle. On m'a demandé de vous donner rendez-vous ce soir, vers minuit, à la taverne du Chat égorgé. Vous feriez bien d'y aller, il en va de votre vie. Ces « gens-là » ne plaisantent pas ! »

Cyndia refuse d'ajouter un mot. Manifestement, elle est terrorisée et préférera se faire tuer plutôt que de révéler qui sont « ces gens-là »...

Un peu plus tard, tandis que les aventuriers marchent dans les rues de la Chaussée du Lac, ils sont abordés par un gamin qui leur remet un message avant de s'enfuir. Le texte de la lettre est le suivant : « Si vous tenez à votre vie et si vous voulez vous enrichir, soyez à la tombée de la nuit avec « ce que vous savez » devant la halle aux Pêcheurs. Signé : une amie qui vous veut du bien. »

Il semblerait bien que tout ne soit pas encore terminé...

La halle aux Pêcheurs

La halle est parfaitement silencieuse une fois la nuit venue. Les aventuriers doivent attendre près d'une heure avant qu'Olphia ne fasse son apparition (elle prend son temps afin de vérifier que les aventuriers ne lui ont pas tendu un piège ; l'Inhumain veille d'ailleurs sur elle, déguisé en doudilain, depuis un toit voisin). Son offre est simple : « Vous avez la châsse ? Je la veux ! En échange, je vous offre 25000 pièces d'or (elle peut monter jusqu'à 30000) et la vie sauve. Je connais très bien la personne qui a tué Lornig et Harbé. Si vous ne voulez pas qu'elle s'occupe de vous, vous avez intérêt à accepter le marché... »

Note. Si les aventuriers se mettent d'accord avec elle, elle respectera ses promesses. Si ils ont vraiment envie de dé-

couvrir qui est l'Inhumain, vous pouvez improviser quelques péripéties dont le célèbre brigand se sortira finalement. N'oubliez pas qu'il est extrêmement intelligent et doué. Il n'a aucune envie de se compliquer l'existence et il ne tentera d'assassiner les aventuriers que s'il y est contraint pour des raisons de sécurité et d'anonymat.

Le Chat égorgé

La taverne du Chat égorgé est un estaminet peu recommandable, situé dans une ruelle mal famée de la Chaussée du Lac. Quand les aventuriers arrivent, ils découvrent que la taverne est remplie d'individus sinistres et bien armés. Ils sont alors rapidement désarmés et conduits jusqu'à une table à laquelle est assis un bel homme à la noble prestance : Seguirix, le grand maître de la Confrérie de la Main sanglante.

— « Vous connaissez les règles en vigueur à Laelith. Vous avez en votre possession un objet qui n'aurait jamais dû sortir du temple du Poisson d'Argent. Vous avez tout intérêt à me le remettre, afin que je le rende à ses propriétaires. En échange, je vous promets que vous ne serez plus embarrassés par les prêtres du Crâne. Maintenant, racontez-moi ce que vous savez… »

Note. Seguirix a la ferme intention de punir celui qui a commandité le vol, pour cela, il lui faut découvrir son identité. Quand il apprendra qu'il s'agit de l'Inhumain, il ne pourra réprimer un sifflement dubitatif. Quoi qu'il en soit, les aventuriers devront se montrer très diplomates pour ne pas être vigoureusement torturés par les truands. S'ils ont déjà vendu la châsse à Olphia, ils risquent fort de passer un mauvais (et dernier) quart d'heure.

Rappel. A Laelith, les guildes de voleurs et d'assassins doivent répondre (officieusement) de leurs actes auprès de la Haute Guilde. Afin d'éviter l'anarchie, des quotas d'actions « illégales » sont décidés entre les autorités de la ville et les truands. Seul un étranger à Laelith (l'Inhumain) a pu faire fi de ces accords tacites.

Autres possibilités

Evidemment, des aventuriers pris de remords peuvent décider de rendre eux-mêmes la châsse au Temple du Poisson d'Argent. Mais encore faut-il qu'ils aient la manière… En effet, s'ils le font trop ouvertement, les autorités du Temple, les soupçonnant d'avoir commis le vol, les feront arrêter et enfermer dans leurs geôles (ce qui peut donner l'occasion d'une seconde évasion). Signalons que le temple n'a toujours pas remarqué la disparition de sa relique…

Ils peuvent également essayer de quitter la ville malgré les gardes postés à toutes les issues, mais cela risque d'être très difficile à moins qu'ils aient une excellente idée. Dans tous les cas, sauf s'ils se mettent d'accord avec Seguirix, ils devront éclaircir le malentendu qui les oppose au Temple du Crâne.

Il aurait été facile d'imaginer une conclusion simple et unique à cette aventure complexe. Mais il nous a paru préférable de mettre les joueurs et le maître dans une situation qui permette de développer au maximum le « jeu de rôle », tout en laissant la porte ouverte à d'autres péripéties. C'est pourquoi, selon les décisions prises par les aventuriers, plusieurs développements sont possibles. Espérons qu'ils s'en sortiront avec les honneurs…

Toute la vérité sur l'affaire

Il y a quelques mois, une jeune femme à l'allure noble arriva à Laelith en compagnie de son jeune fils. Cette jeune femme s'appelle Olphia et son «jeune fils» est en réalité son frère, Ephraïm, un lilliputien qui a acquis une grande réputation dans le monde du crime sous le pseudonyme de l'Inhumain. Expert en déguisements, Ephraïm était venu à Laelith afin de s'approprier un trésor à la valeur artistique incalculable: la célèbre châsse de saint Bérégond.

Selon ses méthodes habituelles, il a confié l'exécution du coup à des comparses recrutés par sa sœur. Celle-ci se rendit d'abord chez Harbé, l'usurier bien connu pour ses accointances avec la pègre. Elle lui demanda de faire réaliser, d'après un dessin, une copie de la châsse (ce travail fut confié à Elzig). Elle lui demanda également, contre une forte rétribution, de trouver deux complices: un prêtre connaissant parfaitement les usages du Temple du Poisson d'Argent (Lornig) et un noble (De Roseval) susceptible d'organiser une fête le soir du vol, fête à laquelle seraient invités tous les dignitaires du Poisson d'Argent (afin de s'assurer que la discipline serait très relâchée ce soir-là au temple). Le coup fut prévu pour le lendemain de la fin des festivités de la Pluie de Fleurs. Mais Lornig avait d'autres projets…

Pendant le trajet qui devait le conduire à son rendez-vous, il s'arrangea pour se faire «agresser» par quelques créatures du Cloaque de sa connaissance, afin de simuler un vol. Il espérait ainsi pouvoir garder la châsse. Malheureusement pour lui, les choses ne se déroulèrent pas comme prévu.

De Roseval, qui avait été contacté par Harbé afin d'organiser une réception somptueuse en l'honneur des prêtres du Poisson d'Argent, s'était posé quelques questions. Après bien des réflexions, il était parvenu à la conclusion que quelque chose d'inhabituel devait se passer au temple pendant la soirée. Ne pouvant s'absenter lui-même, il dépêcha sur place son bras droit, le sinistre Omnias. Vers minuit, ce dernier vit arriver Lornig habillé en prêtre du Poisson d'Argent et portant une ample besace qui l'intrigua beaucoup. Lornig pénétra dans le temple quasi désert, pour en ressortir bientôt en serrant précieusement sa besace contre lui (il avait échangé la véritable châsse contre la réplique d'Elzig). Omnias n'étant pas un débutant il ne fut repéré ni par le clerc, ni par Ephraïm qui, déguisé en doudilain, surveillait les opérations. Profitant d'une ruelle obscure, il se rua sur Lornig et lui arracha sa besace, avant de s'enfuir précipitamment (le bruit de course qu'entendent les aventuriers au début de l'histoire). Ayant ouvert le sac, Omnias décida de s'en attribuer le contenu et de le cacher hors de Laelith. Pour ce faire, il alla trouver un monteur de shedras de la Compagnie aérienne de Laelith qui lui devait un service. Celui-ci emmena la châsse jusqu'à une île d'Altalith, mais il fut attaqué par des créatures ailées et la fit tomber malencontreusement au fond du lac d'Izathys. De retour à Laelith, sa maladresse lui valut d'être poignardé par un Omnias fou de rage. Son assassin devait toutefois être puni à son tour, puisque De Roseval, convaincu d'avoir été floué par son second, le fit passer par la fenêtre de son bureau.

Lornig, que l'attaque d'Omnias avait totalement pris au dépourvu, n'eut pas le temps de réagir avant que ses amis du Cloaque passent à l'attaque. Après un court «combat», le clerc fit la connaissance des aventuriers. Il en vint à se demander si, par hasard, ils n'auraient pas aperçu son agresseur. Pour en être vraiment sûr, il les convia à venir le retrouver au temple du Crâne le lendemain matin, puis il partit rapidement à son rendez-vous avec Olphia.

Ephraïm ne vit pas Omnias, mais il assista à l'attaque des monstres du Cloaque et fut persuadé qu'il s'agissait d'une mise en scène. Le lendemain, il se dissimula dans un coffret que sa sœur expédia à Lornig. Quand ce dernier ouvrit son colis, Ephraïm en jaillit et le blessa avec une dague empoisonnée. L'Inhumain promit alors de lui administrer un antidote, s'il dénonçait ses complices. Lornig ne comprenant rien à tout ce qui se passait, dénonça Harbé qu'il soupçonnait de l'avoir doublé. C'est alors que les aventuriers firent leur apparition, contraignant l'Inhumain à se dissimuler dans l'ombre…

Table des événements du cratère

Faites un jet toutes les demi-heures.

1-4
Rien.

5
Le pied d'un nageur est pris au piège d'un énorme coquillage. Il faut 20 points de Force pour lui faire lâcher sa proie. Attention aux noyades !

6
Le casque d'un des plongeurs n'est pas tout à fait étanche. Il a dix secondes pour réagir (montre en main) avant que le casque ne remonte à la surface sans lui !

7
Absorbé par ses recherches, un aventurier ne remarque pas qu'il est soudain entouré par un banc de méduses d'eau douce. Leur contact extrêmement urticant (atténué par la combinaison, il est vrai) peut rendre fou, dit-on.

8
Un vieux coffre métallique repose sur le fond. Ne pouvant être ouvert sous l'eau, il faut le remonter à la surface. Comme il est très lourd, cela risque de demander de nombreux efforts, pour pas grand-chose : il ne contient que des barres de plomb…

9
Un plongeur découvre l'entrée étroite d'un petite grotte sous-marine.

▷

Alors qu'il commence à l'explorer, il remarque (jet sous l'Intelligence) que l'entrée de la grotte est ornée de crocs : il a cinq secondes pour décider de sortir immédiatement, avant que la « grotte » se referme ! En fait de caverne, il s'agit d'un hulda, une grosse créature aquatique et carnivore qui adore se camoufler dans les anfractuosités. Il inflige 1d6 points de dommages par round à un plongeur pris au piège.

10
Les plongeurs sont attaqués par 1d10 poissons voraces (du genre piranhas).

Seguirix, assassin niveau 8

F 14 I 13 S 10 C 13
D 16 Ch 15
PdV : 48, CA : 5,
Dommages : 4-7
Objets magiques : dague +3, dague empoisonnée, épée courte +2, anneau +3, anneau d'Invisibilité.

Ephraïm, l'Inhumain, assassin niveau 13

F 7/18-00 I 17 S 10 C 13
D 18 Ch 10
PdV : 78, CA : -3,
Dommages : 4-7/3-5+S
Objets magiques : de toutes sortes (armes, potions, anneaux, etc.). Il faut cependant citer un pendentif qui lui permet de détecter l'invisible. *Note* : il mesure 60 centimètres de haut !

Laelith, vous connaissez?

En 1986, Casus Belli a eu l'idée un peu folle de mettre à contribution le talent de ses collaborateurs habituels afin de concevoir une ville imaginaire qui puisse servir de cadre à une campagne médiéval-fantastique. Ce projet aurait pu sombrer dans le chaos avant même d'être né ou accoucher d'un patchwork incohérent... mais ce ne fut pas le cas. Dès sa publication (CB n°35) Laelith a rallié (presque) tous les suffrages des lecteurs. Nous avons donc progressivement développé cette cité en lui consacrant de nombreux articles et scénarios. Jusqu'au jour où nous avons décidé de compiler ces éléments disparates – ainsi qu'une foule de nouveaux détails – au sein de notre deuxième hors-série. Aujourd'hui, plusieurs milliers de joueurs ont déjà arpenté les ruelles louches et les grandes avenues en pente de Laelith. Malgré le temps écoulé depuis les origines, cette ville nous tient toujours à cœur. Si vous ne l'avez pas encore visitée, voici quelques indications élémentaires qui vous permettront de ne pas vous perdre dans le scénario...

La merveille du monde croyant

Edifiée dans une région montagneuse, Laelith dresse fièrement ses remparts et ses tours ornementées au-dessus des marécages et des déserts arides qui l'entourent. Née du rapprochement de deux bourgades – Tanith et Lenath – détruites au cours d'une catastrophe divine (le Châtiment), elle présente la particularité d'être construite sur un énorme plateau rocheux incliné dont la base plonge dans un immense lac aux eaux limpides: Altalith.

Laelith n'est pas une ville comme les autres. C'est une cité sainte, un lieu de pèlerinage obligé pour tous les croyants de l'univers, quels que soient leurs dieux, leurs cultures et leurs races. Mais c'est également une place commerciale de toute première importance. Tous les jours, des caravaniers qui ont parcouru des centaines de lieues viennent vendre sur son Grand Marché des marchandises rares et précieuses.

Laelith est également réputée pour l'adresse de ses artisans, ainsi que pour la qualité de l'enseignement dispensé dans ses écoles et son université.

Le Roi-Dieu

A ville extraordinaire, dirigeant hors du commun. Le Roi-Dieu, qui tient d'une poigne de fer les rênes de la destinée de la ville, est à la fois un souverain temporel et une sorte de dieu vivant. Unanimement adoré et respecté par tous les pèlerins, il vit entouré de courtisans dans un palais somptueux qui domine la cité. Véritable symbole unificateur d'un monde éclaté, le Roi-Dieu veille particulièrement à ce que tous les cultes et toutes les races qui se côtoient dans les rues de Laelith vivent en bonne intelligence. Sans lui, nul doute que les vents du désert auraient depuis longtemps repris leurs droits sur cette région inhospitalière...

Les quatre Temples

Une des raisons essentielles de l'existence de Laelith tient à la volonté de ses fondateurs d'en faire un lieu «fédérateur» de toutes les croyances. Toutes les religions, grandes ou petites, humaines ou non, ont leur place dans l'enceinte de la Cité sainte.

En effet, après que le Châtiment divin s'abattit sur Tanith-Lenath, les rares survivants prirent conscience de leurs fautes. Depuis le commencement des temps, le monde se déchirait dans des guerres de religion interminables qui avaient ruiné des empires et permis d'innombrables exactions. Il fallait que cela cesse. De grands théologiens se réunirent afin de trouver une solution, et au terme de longues réflexions, ils énoncèrent le concept de quatre Temples génériques auxquels pourraient être affiliées toutes les religions... ce qui permettrait de les contrôler avec plus d'efficacité.

Ces quatre Temples (qui sont cinq, en fait!) sont:

• Le Temple de l'Oiseau de Feu: dédié aux cultes fondés sur le feu ou la puissance physique. Son grand prêtre, Anemates, dirige les gardes et les soldats de la cité.

• Le Temple du Nuage: dédié aux cultes de l'air et au mysticisme éthéré. Son grand prêtre, Mitrias, supervise les tribunaux et les archives déo-royales.

• Le Temple du Poisson d'Argent: consacré à l'eau et aux principes de régénération qui lui sont associés. Son grand prêtre, Xeniphys, s'occupe des taxes et des affaires commerciales.

• Le Temple du Crâne: voué à la terre et au matérialisme. C'est le plus complexe et le plus ambigu de tous. Le grand prêtre Valdenath est chargé des relations extérieures et de l'espionnage.

• Le Temple de la Taupe: annexe du Temple du Crâne installé dans ses sous-sols, il est consacré aux divinités maléfiques et non humaines.

Rues et terrasses

Du fait qu'elle soit construite sur un plateau rocheux incliné, Laelith possède de nombreuses rues en pente, dont les plus grandes sont appelées «échelles». La ville elle-même est divisée en six quartiers ou «terrasses»...

— La Chaussée du Lac: on y trouve les pêcheurs, les poissonniers et pas mal de brigands.

— La Main Qui Travaille: le quartier des artisans et des entrepôts.

— La Prospérité: le quartier marchand où se tient, chaque jour, le Grand Marché.

— Le Nuage: le quartier des écoles et des bibliothèques où vivent de nombreux savants, plus ou moins mystiques.

— Le Châtiment: un lieu hanté, «anormal», où tout est possible... surtout l'imprévisible.

— La Haute Terrasse: c'est là que se dressent le palais du Roi-Dieu, entouré par les demeures des courtisans, et le célèbre Pic des Mages, une école de magie réputée.

Le Cloaque

Ville sous la ville, le Cloaque est un dédale de souterrains et d'égouts insalubres qui s'étend sur plusieurs étages en dessous de Laelith. Ce labyrinthe indescriptible est peuplé de créatures redoutables (orcs, trolls, et bien d'autres!) et regorgerait – selon certaines rumeurs – de trésors inouïs. Si les habitants du Cloaque n'ont pour l'instant jamais tenté de conquérir la Cité sainte, c'est sans doute parce que beaucoup d'entre eux obéissent à des clercs qui fréquentent assidûment le Temple de la Taupe. Seul l'avenir sait s'ils resteront toujours dans d'aussi bonnes dispositions...

Quelques ultimes précisions

Laelith est une ville «sous contrôle». Elle est soumise à un gouvernement strict et a développé de nombreuses institutions qui ont pour principale utilité de garantir la sécurité intérieure de la cité.

• La Haute Guilde: une guilde marchande très puissante qui contrôle les activités commerciales.

• Les fouineurs: des enquêteurs plus ou moins autonomes et fanatiques qui peuvent enquêter sur toutes les affaires qui les intéressent.

• Le tribunal et la prison de la Haute Terrasse: symboles de la sévérité et de l'inflexibilité du Roi-Dieu.

Dédicaces*. Les zoteurs tiennent à remercier les courageux aventuriers qui ont testé ce scénario : Bertrand Leick, Luc Moog, Marc Steinmetz et Jean-Marc Vital. Que les quatre Temples de Laelith leur soient éternellement favorables...*

Nouveaux monstres

Volminex

(Monstro Squamelus)

Fréquence : rare
Nbre app. : 1-3
CA : -1/4
Mouv. : 15"
Dés de vie : 8
Pts de vie : 64
% dans son antre : -
Nbre att. : 4
Dom./att. : 1-10/1-10/1-6 (fouet)/
1-8 (gueule)
Att. spéciale : voir ci-dessous
Déf. spéciale : voir ci-dessous
Résis. magie : voir ci-dessous
Intelligence : faible
Alignement : CM
Taille : G
Psi : -
Niveau/XP : VIII/1640

Le volminex est une créature abominable qui ressemble à un gorille recouvert de larges écailles brun vert doté d'une impressionnante mâchoire. Il utilise ses bras épais et musculeux comme massues, et sa grande force fait de lui un adversaire redoutable. Il utilise également sa fine queue annelée comme un fouet (sur un 20 naturel, il parvient à désarmer un adversaire). Profondément mauvais et perverti, le volminex est sans doute une sorte de démon à l'origine obscure. Ses épaisses écailles lui procurent une protection très efficace. Cependant, si cette créature est aspergée d'eau bénite, ces écailles éclateront et s'éparpilleront en tous sens, le rendant vulnérable (sa peau a toutefois la résistance d'un épais cuir). Quiconque se trouve à ce moment-là dans un rayon de 3 m, est touché par 1d6 écailles (dommages : 1-4). Le front du volminex est pourvu d'une corne d'ivoire capable d'absorber 6 niveaux de sorts avant d'éclater en une éblouissante boule de feu (dommages pour les personnages adjacents : 6-36). Evidemment, quand cela se produira, le volminex subira également les effets de cette explosion, mais il n'encaissera, lui, que la moitié des dégâts normaux.

Tanok

(Tenebrae Habilis)

Fréquence : peu commun
Nbre app. : 1-10
CA : 6
Mouv. : 9"
Dés de vie : 2
Pts de vie : 16
% dans son antre : 50 %
Nbre att. : 1
Dommages : 1-6 (épée courte)
Att. spéciale : voir ci-dessous
Déf. spéciale : -
Résis. magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : LM
Taille : G
Trésor : L (individu), C, O, Q, S
Psi : -
Niveau/XP : III/115

Ces êtres souterrains sont employés comme gardes par les prêtres du Temple de la Taupe et ressemblent à de grands orques maigres au cuir noir et aux yeux blancs luminescents. Ils supportent assez mal la lumière, mais en revanche, sont très efficaces lorsqu'ils combattent dans l'obscurité (+1 au toucher). Un tanok sur dix présente une malformation : l'un de ses bras, au lieu de se terminer par une main à quatre doigts, est orné d'une sorte de pointe cornée qui prend naissance au niveau du poignet. Cette « arme » peut être utilisée en combat (D : 2-5), d'autant qu'en situation de stress, le tanok peut la projeter avec violence jusqu'à une distance de 10 mètres, en l'arrachant ainsi littéralement de son corps. Le poignet cicatrise alors en quelques minutes et une nouvelle corne pousse au bout de 2d6 jours.

Hurle-Tempête

(Vento Turbulenti)

Fréquence : très rare
Nbre app. : 1
CA : 2
Mouv. : 18"
Dés de vie : 6
Pts de vie : 48
% dans son antre : 90 %
Nbre att. : 1
Dommages : 3-24
Att. spéciale : voir ci-dessous
Déf. spéciale : -
Résis. magie : voir ci-dessous
Intelligence : moyenne
Alignement : N
Taille : G
Psi : -
Niveau/XP : VI/1030

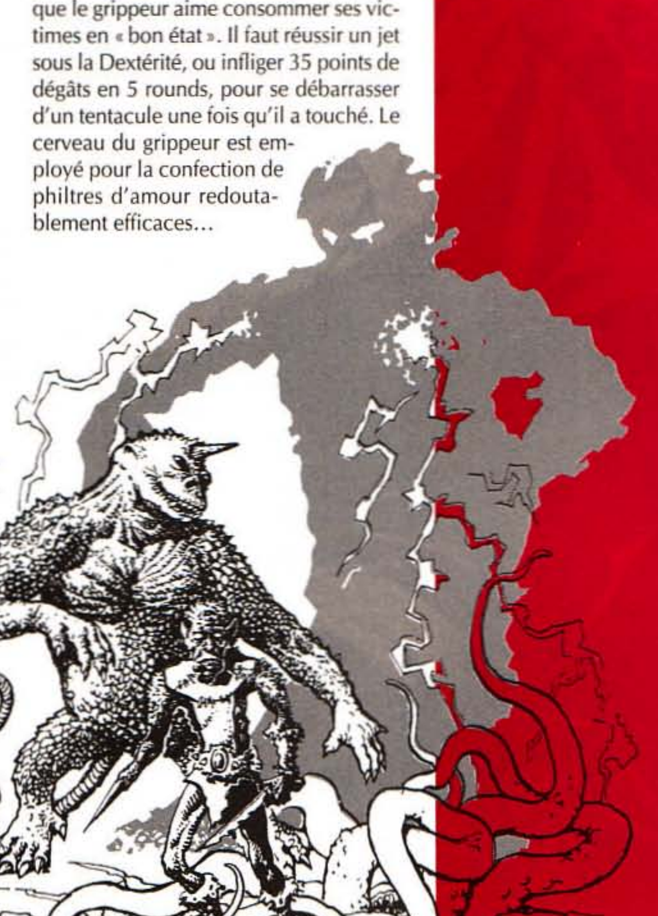
Le hurle-tempête a la forme d'une haute silhouette sombre, vaguement humanoïde et environnée d'éclairs bleutés. Il se bat en lançant des décharges électriques jusqu'à une distance de 8 mètres. Il peut également, tous les deux rounds, employer son souffle très puissant qui est capable de repousser même le plus robuste des guerriers (traiter comme des dégâts dus à une chute +1d6). Le hurle-tempête est immunisé contre les sorts basés sur le feu ou l'électricité. L'eau bénite, par contre, lui inflige le double des dégâts normaux.
En combat au corps à corps, il ne peut être touché que par des armes magiques (+1 au minimum).

Grippeur

(Tentaculas Avidis)

Fréquence : très rare
Nbre app. : 1
CA : 2 (tentacules)/ 5 (tête)
Mouv. : 3"
Dés de vie : 6 (tête)
Pts de vie : 35 (tentacules)/48 (tête)
% dans antre : 100 %
Nbre att. : variable
Dommages : 2-12 (bouche)/
1-6 (tentacules)
Att. spéciale : -
Déf. spéciale : -
Résis. magie : standard
Intelligence : miam !
Alignement : « Moi vois, moi mange ! »
Taille : G
Psi : -
Niveau/XP : VI/630

Le grippeur se présente sous la forme d'une énorme boule de chair flasque dotée de trois énormes mâchoires et de cinquante-trois yeux pédonculés. A cette masse sont reliées des tentacules dont le nombre peut varier, mais qui sont toujours extrêmement puissants (Force 19). Si son étreinte n'inflige que des dommages relativement superficiels, c'est parce que le grippeur aime consommer ses victimes en « bon état ». Il faut réussir un jet sous la Dextérité, ou infliger 35 points de dégâts en 5 rounds, pour se débarrasser d'un tentacule une fois qu'il a touché. Le cerveau du grippeur est employé pour la confection de philtres d'amour redoutablement efficaces...



AIDE DE JEU

texte
G.E. Ranne
illustration
Var Anda

ET DEUX LIVRES DE CERVELLE...!



Pour In Nomine Satanis ou Magna Veritas

En aide de jeu : la bibliothèque d'Yves, page 39.

Cette enquête peut faire le bonheur de 4 ou 5 Anges ou Démons moyennement expérimentés.
Les nombreuses discussions possibles avec les simples humains seront une bonne occasion d'affûter le roleplaying des joueurs.

Le principe

Il existe entre notre Terre et le Paradis ainsi qu'entre notre Terre et l'Enfer, des « crans » de passage, mini univers de transition entre deux pôles d'attraction : les Marches intermédiaires. Des informations complètes sur ces Marches vous seront proposées à travers divers textes, mais seule la connaissance de leur existence et la lecture de l'aide de jeu sur la bibliothèque d'Yves sont nécessaires pour la compréhension de ce scénario.
Cette aide de jeu vous apprend, en résumant grossièrement, que toutes les bibliothèques terrestres peuvent, dans certaines conditions, mener directement à la bibliothèque d'Yves au Paradis. Vous imaginez très bien les nombreuses applications de ce principe. Ajoutez à cela un meurtre, du sexe, de la violence, de la politique et même un zeste de véritable pureté enfantine... et vous aurez compris les bases du scénario qui suit.

Dans culture, il y a ture

Paris, fin 1990. Le ministère de la Culture a ouvert une nouvelle annexe au 3 rue Cujas, dans un bâtiment de l'université Panthéon-Sorbonne. Jack Lang vient en effet de profiter de ses dernières subventions pour engager du personnel et agrandir ses locaux.
Pendant quatre mois, des ouvriers de qualité – ébénistes, sculpteurs, peintres – restaurent les superbes intérieurs de ce vieil immeuble de la rue Cujas, contiguë à la célèbre bibliothèque juridique où planchent chaque année des centaines d'étudiants masochistes. Suivant l'ordre du ministre, les ouvriers prennent garde à ne rien abîmer dans la pièce centrale, un petit miracle d'architecture baroque. C'est dans cette pièce, sur les rayonnages entremêlés et sculptés, que se trouvent les milliers de livres de ce qui constitue une des plus grandes bibliothèques spécialisées en contes et légendes.
Eh oui... Contes et légendes de tous les temps et de tous les lieux, pour enfants, pour adultes, retranscriptions poétiques d'histoires orales africaines ou amazoniennes, études de psychologues et d'historiens : c'est un véritable petit trésor littéraire que Jack Lang, en bon connaisseur de ce qui a de la valeur – dans tous les sens du terme – a repéré avant d'annexer le bâtiment. Pendant les travaux, les livres sont époussetés, triés et répertoriés, mais aucun véritable changement n'est apporté à la structure de la bibliothèque elle-même.
Janvier 1991. Les premiers fonctionnaires s'installent dans leurs bureaux tout neufs. Les mois passent sans incident notable...

Introduction

Paris, le 12 novembre 1992.
Les personnages sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci les reçoit dans un restaurant huppé, aux nappes blanches et au personnel stylé. « La mission que je vais vous confier, à l'image de ce restaurant, dira-t-il en commandant un bon bourgogne de 1981, exige de la discrétion et du doigté. Vous me ferez donc le plaisir de vous adapter à la situation et de ne pas créer d'incident diplomatique dans un secteur qui est pour nous d'une importance essentielle, qui nous permet d'utiliser notre influence subtilement et en profitant de moyens financiers presque illimités gracieusement offerts par le gouvernement en place. »
Il se servira lentement du vin dans le verre en cristal, oubliant d'en proposer aux autres, puis le fera lentement chatoyer dans la lumière tamisée : « Vous aurez compris de quoi je parle, bien sûr. Je parle du ministère de la Culture... »
• **Pour In Nomine Satanis**. Dégustant lentement ses girolles à la moelle, le contact expliquera que cela fait longtemps que le ministère de la Culture est sous le contrôle de Morax, Prince-Démon de la Créativité. Tous les membres du ministère ne sont pas des Démons, loin de là, mais certaines personnes bien placées en sont... et suffisent à contrôler, par chantage ou par influence, assez de monde pour que les décisions réellement importantes puissent tourner à leur profit.
Hélas, il se trouve qu'un des rouages de cette petite organisation vient de périr dans des circonstances bizarres. Charles de Karnak, un jeune politicard aux dents longues, qui travaillait sans le savoir sous influence démoniaque puisqu'il obéissait corps et âme à un Démon volant haut dans les sphères de l'État (le contact ne citera aucun nom, profitez-en pour vous défouler sur un homme politique que vous n'aimez pas), a été retrouvé mort dans des circonstances extrêmement étranges.
« Il est possible qu'il s'agisse d'une tentative de mainmise des Anges sur notre terrain, rajoutera tranquillement le contact. Il va falloir me trouver les véritables causes de cette mort, voir s'il n'y a pas de la *You You Power Force* là-dessous... Et surveiller très attentivement le remplaçant de Charles de Karnak. Vous serez envoyés en tant « qu'agents spéciaux », vous me ferez des rapports réguliers... Le tact et la discrétion sont in-dis-pen-sa-bles ! Les membres angéliques de l'opposition profiteraient du moindre scandale pour faire une campagne de presse qui nous discréditerait complètement ! »
• **Pour Magna Veritas**. Même topo... Sauf que le ministère de la Culture est contrôlé par des éléments des Archanges Yves et Blandine, et que Charles de Karnak travaillait sans le savoir sous influence angélique, obéissant corps et âme à un Ange volant haut dans les hautes sphères de l'État (là aussi, réglez vos comptes). Peut-être s'agit-il d'une tentative de mainmise démoniaque... Là aussi, il s'agit d'enquêter, de surveiller le remplaçant et d'être extrêmement discret.

Il n'y a pas de sot métier

Le contact donnera aux personnages le dossier concernant la mort de Charles de Karnak. La police a bien sûr enquêté, mais Morax (INS) ou Yves (MV) a fait tout ce qu'il fallait pour que l'enquête traîne, que le dossier soit finalement classé, et surtout pour que rien n'arrive aux oreilles des journalistes.
Le dossier de Charles de Karnak contient des photocopies de différents papiers le concernant et le procès-verbal de sa mort.
Charles de Karnak (né à Montluçon en 1958, âgé de trente-quatre ans) était directeur adjoint au secrétariat à la communication écrite. Polytechnicien, il avait fait ses premières armes dans le privé avant de se lancer dans la politique. Inscrit au parti socialiste, il comptait s'y donner activement – en pratique, se présenter dans une circonscription après un commencement de carrière « parfait sous tous rapports » – d'ici deux à trois ans. Il avait été muté au 3 rue Cujas en juillet 92, il y a donc à peine trois mois. Il a été retrouvé mort dans la bibliothèque le 30 octobre au soir, alors qu'un cocktail battait son plein dans la salle d'à côté. La mort est due à une « commotion cérébrale fulgurante ».

Ma sorcière bien-aimée, vous connaissez ?

Avant d'aller plus loin, expliquons au maître de jeu la vérité sur cette triste histoire... Il s'agit, comme il a été dit plus haut, d'un mélange de politique et de fantastique.
La bibliothèque, spécialisée dans les contes et légendes – dont bien sûr certains sont vrais –, est très vieille, très « chargée en potentiel ». C'est un endroit privilégié pour l'interaction avec les Marches intermé- ▷

Adélaïde Grubert, sorcière liée aux Marches

Fo 2 Vo 4 App 2 Per 3
Ag 2 Pr 1
Talents :
Administratifs divers.

Adélaïde Grubert dans les Marches

Fo 5 Vo 4 App 2 Per 3
Ag 3 Pr 2 PP 16
Talents :
Esquive +1,
Corps à corps +1
Pouvoirs :
Dents +1 (111),
Griffes +1 (113),
Armure corporelle +1 (211), Paralysie +1 (163),
Boomerang +1 (224),
Attaque multiple +1 (Spé).
Adélaïde dans les Marches n'est plus réellement humaine, et divisera les dégâts par deux comme un Démon. Elle utilisera ses pouvoirs comme sur la table démoniaque, mais mourra quand elle aura 0 point de force. Son corps ne disparaîtra pas.

diaires. Au fil des siècles, plusieurs portes s'y sont ouvertes. L'une mène bien sûr dans la bibliothèque de l'Archange Yves au Paradis, comme toutes les bibliothèques, d'autres dans divers endroits des Marches intermédiaires...

C'est dans l'une de ces Marches, entre la Terre et l'Enfer, que l'esprit d'un Démon renégat s'est réfugié. Swatch était un Démon aux ordres de Kronos, le Prince-Démon du Temps, un des seuls Princes qui puissent agir sur les Marches. Devenu renégat à cause de trop d'orgueil et de connerie, Swatch avait été rattrapé par des Démons aux ordres d'Andromalius et tué. Sachant qu'il allait rôtir pendant des milliers d'années s'il était ramené en Enfer, Swatch réussit par un puissant effort de volonté à se propulser dans les Marches. Il y erra plusieurs dizaines d'années, perdant progressivement ses souvenirs et jusqu'à ses pouvoirs (il n'est plus capable aujourd'hui que de trois pouvoirs dont Destruction mentale, un nouveau pouvoir mortel). Jusqu'au jour où il se fit capturer par un sorcier.

Eh oui, un sorcier, un vrai, ou plutôt une sorcière, en la personne d'Adélaïde Grubert. Une jolie femme très BCBG (genre Marie-Christine Barrault), appréciée de tous, qui sous le titre « d'attachée culturelle aux GP (Grands Projets) » possède un poste envié. Pas assez important cependant pour Adélaïde, qui caresse des projets plus prestigieux : secrétaire d'État, ministre, et plus, qui sait ?

En tant que sorcière, Adélaïde ressent la présence des Marches intermédiaires et peut même évoluer dans certaines d'entre elles. Arrivée au 3 rue Cujas, elle a rapidement apprécié le potentiel de la bibliothèque et a exploré le bord des univers qui la touchent (sauf le passage vers le Paradis, réservé aux êtres purs).

Par un phénomène qui arrive parfois à ceux qui séjournent trop longtemps dans les Marches, Adélaïde s'est aperçue qu'elle changeait... Dans les Marches elle devenait une créature étrange, presque démoniaque, sans pourtant de rapport direct avec Satan. Au cours d'un de ses voyages, elle a repéré l'esprit de Swatch, a réussi à entrer en communication avec lui et l'a finalement lié. De retour dans la réalité, Adélaïde reprend cependant son aspect et sa fragilité humaine.

Adélaïde a repéré l'existence des Anges (MV) ou des Démons (INS) au sein du ministère, et sait qu'en tant que sorcière, elle ne bénéficiera d'aucune pitié si elle est découverte. Bien sûr, elle ne peut pas non plus compter sur eux pour la pistonner, et n'a confiance qu'en elle pour son ascension sociale.

Grâce à certains pouvoirs de Swatch (Contrôle des humains, Lire les pensées, etc.), Adélaïde a réussi à se faire attribuer des budgets, à se faire bien voir des personnes qu'il fallait. Mais pour monter encore en grade, la jeune femme a besoin de la proximité des Marches.

D'abord parce que Swatch est lié d'une manière spéciale aux Marches et que le contrôle de la sorcière est plus faible au fur et à mesure qu'elle s'éloigne de la bibliothèque. Ensuite parce que de nombreuses créatures mystérieuses hantent les Marches et qu'Adélaïde les utilise parfois. Si, pour une raison ou une autre, les portes se fermaient et la frontière avec les Marches intermédiaires disparaissait, Adélaïde perdrait sa puissance.

Et c'est ce qui a failli arriver avec Charles de Karnak. Ce dernier, quelques jours à peine après son arrivée, s'est mis en tête de faire transférer les livres, tous les livres, à un centre de tri pour les placer... dans la future Bibliothèque de France, que le tout un chacun connaît sous le nom de TGB, Très Grande Bibliothèque. Une catastrophe pour Adélaïde, qui « sait » instinctivement qu'une fois les livres partis, la zone de contact avec les Marches intermédiaires s'effacera doucement, réduisant à néant son pouvoir et ses plans de carrière.

Adélaïde a d'abord cherché à convaincre Charles par les voies normales de renoncer à son projet, essayant de le séduire, tentant de lui prouver que les livres faisaient la spécificité du lieu. Mais Charles, pensant se faire bien voir du président (Tonton) en offrant des livres à son projet chéri, a campé sur ses positions. Adélaïde a donc décidé de le tuer avant que l'ordre de transfert ne soit signé.

N'étant pas particulièrement douée dans les sports de combat, elle a attendu que Charles entre dans la bibliothèque, point « focus » de son pouvoir sur Swatch. Là, elle a utilisé le pouvoir de Destruction mentale du Démon, espérant que Charles aurait tous les symptômes d'une commotion cérébrale.

Swatch y est allé un peu fort : le cerveau de Charles lui est – littéralement – sorti par les oreilles. Oups !

The Enemy Within

Une sorcière, des Marches intermédiaires, un Démon lié : oui, mais la violence dans tout ça ? Elle arrive.

Le contact des personnages craignait, souvenez-vous, que les Anges (INS) ou les Démons (MV) aient tué Charles de Karnak et ne tentent une main mise sur le ministère. Il avait à la fois tort – c'est Adélaïde qui a tué Charles de Karnak – et raison : les Anges (INS) ou les Démons (MV) sont bien en train d'essayer d'entrer en terrain ennemi.

En fait, aucun des deux camps ne sait que la mort de Charles est louche, ils s'en foutent même totalement, mais ont simplement poussé l'un des leurs pour prendre la place vacante. L'Ange (INS), ou le Démon (MV), est là en tant que tête chercheuse de son parti et sait qu'il sera l'objet de tous les soupçons, sinon de toutes les attaques. Il est donc prêt à combattre et compte bien, avant d'être démasqué, débusquer le plus possible d'ennemis et les éliminer, tout seul comme un grand ou avec l'aide de ses copains.

● **INS.** Un Ange a été nommé à la place de Charles de Karnak. Il a l'apparence d'un homme d'une cinquantaine d'années, sage, aimable et efficace, à la chevelure élégamment argentée. Il s'appelle Philippe Leterrier, est au service de Dominique, et n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. D'ailleurs allez donc voir ses caractéristiques en page 37, rien que pour rire.

● **MV.** Un Démon a été nommé à la place de Charles de Karnak. Il a l'apparence d'un jeune homme de vingt-cinq ans, au look Pepsodent de commercial réussi. Il s'appelle, de même, Philippe Leterrier, est aux ordres de Malphas et là aussi, vous allez rire en voyant ses caractéristiques en page 36. La situation étant maintenant claire, voyons un peu le décor de l'enquête.

Le 3 rue Cujas

La rue Cujas est une rue sombre du V[e] arrondissement de Paris.

A quelques mètres du Panthéon, écrasée par l'énorme masse de la faculté Paris I qui, littéralement, lui fait de l'ombre, elle aligne de grands bâtiments, autrefois beaux et aujourd'hui noirâtres qui attendent que l'administration ait assez d'argent pour décider leur ravalement. Depuis les travaux, le 3 rue Cujas est devenu le point phare de la rue. Le bâtiment est grand (plus de huit fenêtres en ligne), possède une belle façade en pierre de taille qui a été soigneusement nettoyée, trois étages et une petite courette intérieure.

A l'intérieur, l'ambiance change du tout au tout selon qu'on se trouve dans les bureaux – clairs, lumineux, meublés moderne sur du parquet de chêne brillant – ou dans la bibliothèque. Celle-ci est construite dans une grande pièce carrée centrale qui s'étend sur les trois étages, elle est éclairée par un puits central vitré où poussent des plantes et de la vigne vierge.

L'ensemble est impressionnant, et tous les salariés de l'annexe en sont très fiers. Les livres, que tous disent heureux d'avoir sous la main mais qui ne sont dans la pratique presque jamais lus, grimpent jusqu'au plafond sur les rayonnages labyrinthiques. Il y a une quarantaine de salariés dans l'annexe. Ils sont tous, pour la plupart, heureux d'être là (la Culture, c'est quand même la planque plutôt bien payée) et seront aimables avec les personnages, comme ils le sont avec tous les envoyés du gouvernement.

Les conversations seront donc, à part quelques cas précis détaillés (voir L'enquête), plutôt sympathiques et ouvertes.

Rez-de-chaussée : crèche (Julien), standard, salle de réunion, salle de réception.

Premier étage : bureaux des secrétaires et des chefs du personnel.

Second étage : bureaux des cadres, d'Adélaïde Grubert, de Jean Hibou et de Philippe Leterrier.

Troisième étage : bureau du directeur de l'annexe, Bernard Mercciti, et de son assistante, Lyne Charrères ; archives.

Quelques détails

La crèche

L'Administration, avouons-le, a quand même ses bons côtés, et plus le ministère auquel on appartient a des sous, plus on profite de ces avantages.

Le ministère de la Culture a beaucoup d'argent et Jack Lang avait voulu dès le début faire de cette annexe un exemple. Il a donc installé au rez-de-chaussée une crèche gratuite pour les enfants des salariés. La crèche, dirigée par des assistantes maternelles sans histoire, accueille six enfants de deux à cinq ans.

Le fils de Lyne

Lyne Charrères, l'assistante du directeur, a un petit garçon de huit ans, Julien. Etant célibataire, elle l'emmène souvent au bureau quand il n'a pas école et Julien, qui s'ennuie avec les petits, va alors se promener dans la bibliothèque.

C'est un enfant étrange et silencieux. Plusieurs fois, il a déambulé et s'est retrouvé... ailleurs. Parfois dans des endroits qui lui faisaient peur, parfois au contraire dans une bibliothèque merveilleuse, baignée par une étrange lumière. Mais il était toujours pris d'une curieuse peur et rebroussait chemin rapidement. Il est à la fois attiré et apeuré par les mystères de la bibliothèque, et en parle parfois autour de lui... mais nul ne fait attention à ce qu'il dit.

Les secrétaires et les chefs du personnel

Nous n'avons malheureusement pas la place de détailler quarante PNJ. Préparez donc une dizaine de noms – si vous hésitez sur tous les noms sauf sur ceux d'Adélaïde Grubert et de Philippe Leterrier c'est comme si vous leur mettiez une pancarte « Personnages importants du scénario » – et jouez les à votre guise.

Jean Hibou était l'assistant de Charles de Karnak. Son caractère est détaillé un peu plus loin.

Bernard Mercciti et Lyne Charrères

Bernard Mercciti, ami personnel du ministre, comme il aime à le répéter, a été parachuté à cette place aux dernières élections. C'est une caricature de Jack Lang : deux fois plus coquet, deux fois mieux habillé et quatre fois moins compétent. Il passe son temps à parler fort et creux, citant toutes les deux phrases les noms de gens connus : « Mon ami Jack Lang », « Mon ami le président Mitterrand », « Bernard Kouchner, chez qui je dînais l'autre soir... »... Vous voyez le topo. A part cela, inoffensif.

Lyne Charrères est son assistante. La quarantaine, blonde, l'air un peu stupide. Quand elle était jeune, elle a eu une aventure avec un très beau jeune homme qu'elle n'a connu qu'une seule nuit. Le jeune homme était un Ange, et Julien, le petit garçon né de cette très brève union, est un Fils de Dieu (il ne peut être identifié par des Démons). Ni lui ni sa mère ne sont bien sûr au courant... mais cela explique qu'il trouve si facilement son passage à travers les Marches.

L'enquête

Le contact des personnages a expliqué à Bernard Mercciti, sans s'étendre, que la DGSE envoyait une équipe pour enquêter sur la mort de Charles de Karnak.

Bernard recevra donc les personnages comme des huiles, avec force sourires et paroles aimables, leur présentant Lyne Charrères comme sa « très chère assistante ». Il lui confiera d'ailleurs la mission de s'occuper d'eux, de répondre à leurs questions et de leur faire faire le tour du propriétaire.

En interrogeant les gens de l'immeuble, les personnages vont pouvoir glaner un certain nombre de renseignements. Ces informations devront être distillées intelligemment au fur et à mesure du scénario, en gardant évidemment les plus importantes pour la fin.

Charles de Karnak

Charles de Karnak était un beau jeune homme brun, toujours tiré à quatre épingles, avec ce petit plus très mode qui montrait qu'il travaillait à la Culture et non à l'Agriculture...

Il était, diront tous ses collègues avec un sourire un peu ironique, « très bien noté ». Si les personnages poussent un petit peu plus la discussion, ils apprendront rapidement que « bien noté », dans le langage d'un fonctionnaire, est la manière la moins négative de dire arriviste et pistonné. Personne ne dira directement du mal de Charles. Mais vous devrez faire intelligemment sentir que, malgré les airs attristés de ses collègues, « Quelle histoire atroce... un jeune homme si brillant... », Charles était finalement peu apprécié.

Charles fréquentait surtout les cadres, et méprisait un peu les petits salariés. Il déjeunait souvent dans un petit restaurant de sushis du coin, le *Yakemata*, accompagné de Bernard Mercciti, avec qui il était d'une politesse frisant le lèchebottisme (pardonnez ce néologisme), de Lyne Charrères, de Jean Hibou ou d'Adélaïde Grubert.

De l'avis de tous, Charles de Karnak draguait Adélaïde. Quant à savoir s'il avait réussi « à se la faire », selon l'expression crue des membres du bureau, les avis sont partagés. Tout cela n'a d'ailleurs rien de louche : Adélaïde est plutôt jolie, et tout le monde confirmera le penchant marqué de Charles pour les jolies blondes. Les domaines d'intervention de Charles étaient variés. Ses collaborateurs citeront en vrac : la création d'un prix de Meilleur acteur – et actrice – du court-métrage français, la rédaction d'une étude sur l'image du cinéma français à l'étranger, en collaboration avec Adélaïde Grubert, et la responsabilité du transfert des livres des bibliothèques locales dans la future Bibliothèque de France, dite Très Grande bibliothèque (TGB).

Le cocktail

Et la mort de ce pauvre Charles ? Les personnages pourront rassembler plus de détails, mais, à première vue tout du moins, aucune information majeure.

Le cocktail, prévu le 18 octobre à partir de 22 heures, était organisé par Bernard Mercciti. Celui-ci avait décidé de promouvoir le court-métrage de création française, et avait invité les représentants des rares maisons de production qui prennent encore le risque d'en tourner, ainsi que des scénaristes, comédiens, metteurs en scène primés dans diverses manifestations. Les personnages peuvent obtenir la liste des invités et des salariés assistant à la réception.

La première partie du cocktail s'était déroulée très agréablement. Vers minuit, cependant, une altercation éclata entre Charles de Karnak et un jeune metteur en scène. Ensuite Charles ne se fit plus vraiment remarquer, et nul ne se souvient l'avoir vu quitter le cocktail pour aller dans la bibliothèque. Vers 1 heure du matin, les invités entendirent un cri féminin. Une jeune actrice blonde, Géraldine Blanche, venait de découvrir le corps de Charles entre les rayonnages. Il était à plat ventre, une coupe de champagne brisée près de lui. Du sang et un peu de cervelle coulaient de ses oreilles... Le spectacle était atroce, et de nombreux invités s'évanouirent avant que la police, appelée par Lyne Charrères, n'arrive sur les lieux.

Jean Hibou

C'est le collaborateur de Charles, un grand roux aux yeux bleus avec un léger problème d'audition, ce qui ne fera que rendre les interrogatoires plus intéressants. Il n'a malgré son nom bizarre rien de louche et ne servira qu'à aider les personnages.

Questionné intelligemment, il peut révéler :

— Que si Charles de Karnak s'était disputé violemment avec un jeune metteur en scène, dont il peut fournir le nom (Laurent Markovitch), c'était pour les beaux yeux de Géraldine Blanche, la jolie comédienne blonde. Laurent, amant en titre de la jeune femme, n'avait pas apprécié que Charles la drague pendant toute la soirée



Swatch, ersatz de Démon de Kronos
Vo 5 PP 25
« Pouvoirs » :
Destruction mentale +1,
Contrôle des humains +1,
Lire les pensées +1.
Swatch n'est plus un Démon, c'est un esprit torturé et transformé par une trop longue présence dans les Marches intermédiaires. Son pouvoir de Destruction mentale ne correspond à rien de connu, et aucune défense n'est possible : ou les personnages arrêtent Adélaïde avant d'être tués, ou ils sont fichus.
Ni les Anges ni les Démons n'ont le moyen de le détruire. A la mort d'Adélaïde, il sera délié et s'éloignera aussitôt.

▷

Philippe Leterrier, Démon de Malphas (Grade 2)

Fo 6 Pr 1 Vo 5 Per 2
Ag 3 App 2 PP 22
Talents :
Esquive +2, Course +1, Voiture +0.
Pouvoirs :
Pattes +2 (114), Paralysie +0 (135), Absorption de Force +1 (142), Armure corporelle +1 (211), Non détection (22), Polymorphe +2 (266), Lire les pensées +2 (323), Augmentation de Force (351), Arme de combat intelligente (morningstar) (413), Glace +1 (122), Régénération +0 (226).
Note.
Pour une confrontation intéressante, ce PNJ doit être adapté à la puissance des personnages. Modifiez si nécessaire les caractéristiques ci-dessus.

et que Géraldine se laisse faire avec un certain plaisir.
D'après Jean, si Charles s'est éclipsé du cocktail vers la fin de la soirée, ce n'était pas seul. Il est prêt à parier qu'il y avait entraîné Géraldine pour être un peu tranquille, et que celle-ci a sans doute assisté à sa mort.
— Qu'à son avis, les rumeurs concernant Adélaïde Grubert et Charles sont fausses. Pour Jean, c'est Adélaïde qui a essayé « d'allumer » Charles. Il croit même les avoir entendus un jour se disputer extrêmement violemment à cause d'un problème de travail. Il ne sait malheureusement pas la cause exacte de cette dispute.

Lyne Charrères

Lyne Charrères, interrogée au sujet de Philippe Leterrier (l'Ange ou le Démon qui remplace Charles), remarquera d'un air un peu étonné qu'elle n'a jamais vu, dans l'Administration, un poste si vite pourvu. Philippe Leterrier a été littéralement parachuté à la place de Charles de Karnak à peine cinq jours après sa mort... Un record ! Ceci posé, Lyne trouve Philippe charmant et a remarqué qu'il s'était aussitôt, selon son expression, « intéressé de très près aux petites affaires de tous » et avait réussi son intégration dans le groupe. Elle ajoutera en riant qu'il prend d'ailleurs tellement à cœur de faire comme son prédécesseur qu'il s'intéresse à son tour de très près à Adélaïde Grubert.

Julien

La bibliothèque est très ancienne, et d'après certains salariés qui raconteront l'histoire en riant, elle est hantée. On y entend parfois des bruits étranges, et certains affirmeront même avoir vu des yeux luire entre les rayonnages. C'est Julien qui connaît le mieux la bibliothèque, diront gentiment toutes les personnes interrogées. Il y passe sa vie !
En effet, Julien est à peu près tout le temps dans la bibliothèque. Il reste des heures seul parmi les livres et revient en racontant des histoires de créatures fantasmagoriques et d'yeux qui brillent le long des étagères. Julien est, bien interrogé, une mine d'informations. Il sait qu'Adélaïde vient souvent dans la bibliothèque, et qu'elle reste parfois debout, seule, à réfléchir sans but particulier. Parfois, dira-t-il d'un air mystérieux, elle fait comme moi : elle se perd... Mais moi, dira-t-il en souriant, je connais tous les recoins de la bibliothèque... Puis, tranquillement, il se remettra à lire.

Jeu de piste !

De toutes ces informations, trois pistes principales se dégagent.

Laurent et Géraldine

Les personnages voudront sûrement en apprendre plus sur la jeune comédienne qui a causé la dispute entre Charles et le jeune metteur en scène, Laurent Markovitch. Il sera très facile d'obtenir leurs coordonnées respectives, qui sont tout simplement sur le fichier d'adresses de Lyne Charrères.
Géraldine habite un petit studio minable à Montreuil. C'est une jolie fille, mais le métier de comédienne n'a jamais été facile et la pauvre n'a jamais un kopeck devant elle. Pour tout arranger, le stress du métier la fait boire plus que de raison, et sa beauté est peu à peu détruite par l'alcool. Les personnages ne pourront d'ailleurs pas manquer les bouteilles vides de whisky bon marché qui jonchent le carrelage de la kitchenette.
Géraldine est honnêtement attachée à Laurent Markovitch, mais l'alcool aidant, elle n'a pas su résister aux avances de Charles qui, en vrai salopard qu'il était, lui faisait miroiter le prix qu'il allait créer pour les acteurs/actrices français de court-métrage. Après l'engueulade, elle s'est laissée entraîner par Charles dans la bibliothèque. Il avait tout simplement l'intention de profiter d'elle, toute abrutie d'alcool qu'elle était, dans un endroit discret.
Alors qu'il avait calé la tête de Géraldine entre deux tomes des *Mille et Une Nuits* et qu'il était en train de soulever sa jupe, il a été pris d'un soudain hoquet. Géraldine a ouvert les yeux. Un très court instant, dans son cerveau embrumé, il lui a semblé entendre les pas d'une autre per-



sonne derrière le rayonnage, à quelques mètres à peine... puis la tête de Charles a éclaté et Géraldine s'est mise à hurler sans pouvoir arrêter. La jeune femme est profondément traumatisée par cette histoire. Il faudra un bon roleplaying, l'utilisation d'un pouvoir ou d'un billet de 500 francs pour lui faire raconter tout cela...
Laurent, qui habite un petit deux pièces dans le XIIIe, est juste un aigri qui déteste, à juste titre, parler de Charles de Karnak. Il peut cependant faire un bon suspect de départ. Il faudrait mieux que les personnages essayent quand même de le faire parler : il peut en effet, entre deux grommellements sur la pourriture de l'Administration, exiger que les personnages arrêtent de le faire suivre.
Eh oui, Laurent, qui est observateur bien qu'un peu borné, a remarqué que depuis la mort de Charles, une 205 blanche est toujours postée sous sa fenêtre, et le suit relativement peu discrètement dans tous ses déplacements. Il est persuadé que les personnages, ou la police, sont derrière cette filature.
Ce n'est pourtant pas le cas. Et cela nous amène à la deuxième (fausse) piste...

Philippe et ses acolytes

Qu'il soit un Démon (MV) ou un Ange (INS), Philippe Leterrier est là, je vous le rappelle, pour repérer les lieux et indiquer à ses supérieurs les Démons (INS) ou Anges (MV) qui infestent les lieux.
Philippe a commencé son enquête aussitôt, prêtant une oreille compatissante à tous les ragots. De même que les personnages, il a trouvé la mort de Charles on ne peut plus bizarre et se demande s'il n'y a pas du surnaturel là-dessous, il croit aussi que Laurent et Géraldine y sont liés.
Il a donc fait suivre les deux suspects par un Ange de Laurent et quatre soldats de Dieu (INS) ou un Démon de Baal et quatre zombis (MV), leur demandant de surveiller tous leurs agissements. Ce sont les occupants de la 205 blanche. Philippe leur a dit d'être discrets, mais vous connaissez les Démons (Anges)... Si les personnages les ennuient vraiment trop, ils seront ravis de débarrasser la surface de la terre de ce qu'ils croient n'être que des humains importuns. Quand ils comprendront que ce sont des être surnaturels, ils essaieront de fuir : non par lâcheté, mais pour pouvoir prévenir Philippe Leterrier qu'ils ont bien repéré des Anges (INS) ou Démons (MV)... vous avez compris le topo.
Philippe Leterrier, lui, scrute avec attention tous les humains dont la conduite est un peu particulière. Il a pour l'instant remarqué les personnages et... Adélaïde Grubert, et les considère comme suspects. Il va mener une enquête, le plus discrètement possible, épiant les conversations des personnages au coin d'un couloir, se servant même de son pouvoir d'invisibilité ou de polymorphisme s'il sent que l'affaire est importante. Rendez les personnages paranoïaques, faites-leur tirer des jets de Perception, entrevoir une ombre qui tourne le coin, derrière la machine à café... tout pour créer une ambiance un peu oppressante.
Une fois que Philippe sera sûr que les personnages font partie de ses ennemis, que ce soit parce qu'ils les aura vus faire quelque chose de caractéristique ou parce que ses acolytes à la 205 blanche auront réussi à le prévenir, il passera à l'attaque. Il essaiera d'obtenir leur adresse, ce qui ne devrait pas être trop difficile, en la demandant par exemple à Lyne Charrères et il leur tendra des pièges, essayant si possible de les avoir un par un, par exemple en les attendant dans son appartement.
Philippe Leterrier finira sans doute par être éliminé, même si le combat final risque d'être sanglant. Les personnages seront donc sûrs à ce moment qu'un Ange (INS) ou un Démon (MV) avait infiltré le ministère. Sans doute vont-ils penser qu'ils ont trouvé le responsable de la mort de Charles... Pourtant, rien n'est fini.
L'appartement de Philippe Leterrier, s'ils vont le visiter, ne leur fournira aucun indice sur ses véritables activités ou sur ses supérieurs. Par contre, dans son bureau rue Cujas, parmi des documents on ne peut plus normaux, une fouille minutieuse permettra de découvrir deux dossiers gris : un sur les personnages, avec leurs photos, leurs adresses et tous les renseignements personnels que Philippe aura pu obtenir ; et un autre du même genre sur Adélaïde Grubert. Photo, adresse et quelques notes manuscrites. « Attitude étrange », « Résistance à investigation mentale » (ce qui veut dire que Philippe Leterrier a tenté de lire les pensées d'Adélaïde et que celle-ci a résisté plusieurs fois), et, le plus important « A tout fait pour empêcher Charles de Karnak de transférer les livres de la bibliothèque dans la TGB. Se serait disputée avec lui à ce sujet ». Ce qui nous mène à la troisième piste, la vraie.

Adélaïde

Adélaïde Grubert se méfiera beaucoup des personnages. Elle a un « feeling » pour sentir les êtres surnaturels, et même si les personnages n'en étaient pas, le fait qu'ils soient là pour enquêter sur la mort de Charles suffirait à la stresser. Elle tentera donc de passer inaperçue, et jouera l'innocente si les soupçons se portent sur elle. Si elle se sent en danger, elle se réfugiera dans la bibliothèque, où son pouvoir est le plus grand. Pour cet éventuel « combat final », reportez-vous au paragraphe suivant...

La bibliothèque

Au rez-de-chaussée, les enfants de la crèche s'égayent parfois dans les couloirs sans que personne n'en prenne réellement ombrage. Beaucoup vont dans la bibliothèque, et les personnages pourront parfois tomber sur un enfant de trois ans en train de baver sur les illustrations d'un livre datant de 1900...
Parfois, certains de ces enfants se perdent. Ils tournent le long d'un rayonnage, et pof... on ne les voit plus. Les animatrices paniquées les cherchent et les retrouvent complètement par hasard, dans un endroit où elles étaient sûres d'avoir déjà cherché. A un moment, un des enfants disparaîtra pendant une bonne demi-heure. Les assistantes maternelles appelleront les personnages à l'aide. Ceux-ci fouilleront parmi les rayonnages... Si l'un d'eux se sépare des autres, donnez-lui l'impression de s'être soudain perdu. C'est bien entendu physiquement impossible, et pourtant... Pendant un instant, il ne reconnaîtra plus les étagères, aura l'impression d'être seul dans la pièce, que celle-ci a des recoins sombres et étranges... Soudain, il tombera sur l'enfant disparu, et au bout de quelques pas, tout redeviendra normal.
Si les personnages ne ce sont pas encore intéressés à la bibliothèque, ce dernier incident devrait les y pousser.
Eclairé par le puits central, l'endroit est baigné d'une étrange lumière. Les rayonnages sont un peu labyrinthiques, mais pas assez pour qu'on puisse s'y perdre, du moins à première vue... Pour atteindre les franges des Marches intermédiaires, il faut que les personnages déambulent dans les rayons sans idées préconçues. Le silence se fera de plus en plus lourd, et seul résonnera le bruit de leur pas.
Soudain, les personnages auront l'impression de se perdre. Les ombres deviendront démesurées, les tournants ne seront plus les mêmes, les livres deviendront plus fournis et plus nombreux... S'ils restent silencieux, les personnages auront même l'impression fugace de voir des yeux, jaunes et brillants, s'ouvrir entre les rayonnages. Dès qu'ils s'approcheront, les yeux se refermeront... Les personnages sont proches d'une frontière, mais leurs pouvoirs sont insuffisants pour entrer de plain pied dans un nouvel univers. Soudain, au détour d'un livre, les bruits de circulation reprendront. La lumière redeviendra normale, les rayonnages familiers... Les personnages seront de retour dans la réalité.
Que faire ? Rien, hélas. Les personnages ne peuvent pas rentrer seuls dans d'autres mondes. C'est Adélaïde, folle d'inquiétude à l'idée que tout peut être découvert, qui va les y emmener.
Adélaïde surveille en effet de très près ce qui se passe dans sa bibliothèque. Dès que les personnages s'y rendront trop souvent à son goût, elle pensera que son secret est découvert, et qu'il lui faut agir.
Une équipe d'Anges (MV) ou de Démons (INS), c'est trop pour la jeune femme, du moins trop pour sa forme humaine. Par contre, dans les Marches, Adélaïde se ▷

Philippe Leterrier, Ange au service de Dominique (Grade 2)

Fo 4 Pr 4 Vo 6 Per 3
Ag 3 Ap 2 PP 22
Talents :
Esquive +2, Voiture +0, Discussion +1, Théologie +1
Pouvoirs :
Lumière +1 (122), Armure corporelle +1 (211), Augmentation temporaire de Précision +0 (242), Rebond +0 (255), Invisibilité +1 (261), Lire les pensées +2 (323),Vitesse +0 (334), Augmentation de Précision (352), Augmentation de Volonté (353), Jugement +2 (Spé).
Note.
Pour une confrontation intéressante, ce PNJ doit être adapté à la puissance des personnages. Modifiez si nécessaire les caractéristiques ci-dessus.

transforme en un être mi-humain, mi-surnaturel... qui, du moins elle l'espère, pourrait faire disparaître ses ennemis sans trop de traces.

Attendez donc le moment où les soupçons se porteront fortement sur Adélaïde, mais où les personnages, pas encore tout à fait sûrs de leur coup, hésiteront encore à employer la force... C'est là qu'Adélaïde se décidera.

Elle se débrouillera pour entraîner les personnages dans la bibliothèque : sous le prétexte, par exemple, de leur montrer un livre qu'affectionnait particulièrement de Karnak. Elle entrera à grands pas dans les rayonnages, bousculant Julien et Jean Hibou qui se trouvent là. Puis... elle disparaîtra.

Ce qui devrait rendre les personnages hystériques. Ils se lanceront à sa poursuite... mais rien à faire, ils ne la trouveront pas et resteront bêtement ancrés dans la réalité. Soudain, Jean Hibou portera les mains à sa tête en hurlant, et les personnages se sentiront tous pris d'un très violent mal à la tête. C'est Adélaïde, qui, de la Marche où elle est réfugiée, commence à utiliser le pouvoir de Destruction mentale de Swatch.

Soudain, Jean Hibou s'écroule, du sang et de la cervelle sortant par les oreilles. On considérera que les personnages, plus solides, ont un délai de (nombre de minutes égal à leur points de Volonté) x 2 avant de subir le même sort. Sortir de la bibliothèque ne sert à rien, le mal de tête atroce continue... La seule façon d'arrêter le sort est de tuer Adélaïde. Et la seule façon de retrouver Adélaïde... est de suivre Julien.

Le gamin est le seul qui puisse trouver son chemin au sein de la bibliothèque et des Marches. Il est là, assis près des livres, l'air ailleurs, dans son monde. Pourtant il suffit que les personnages se demandent tout haut « Où est Adélaïde ? » pour que Julien se lève et dise : « Moi, je sais... »

Il se mettra alors à courir à travers les rayonnages. Si les personnages veulent être entraînés dans son sillage, il faut qu'ils restent à moins de 5 mètres de lui pendant tout le chemin... Un tournant raté et ils resteront en arrière.

Le processus déjà ressenti – changement de lumière, silence, ombres – se reproduit en accéléré. A vous d'illustrer ce passage, le temps d'une fraction de seconde à peine, avec des visions étranges et fugaces, peut-être une créature mystérieuse... avant que les personnages ne tombent sur Adélaïde.

Celle-ci était en train de se concentrer, et attaquera dès qu'elle verra les personnages. Elle donnera aussi comme ordre mental à Swatch de redoubler son pouvoir de Destruction mentale. Les personnages ont exactement le nombre de rounds égal à leurs points de Volonté avant que leur tête éclate.

Si Adélaïde meurt, son corps ne disparaîtra pas. Les personnages se retrouveront dans la réalité, Adélaïde ensanglantée devant eux. Julien leur sourira doucement, puis retournera lire...

Conclusion

Le scénario est fini, mais les joueurs n'auront peut-être pas tout compris. Vous avez le choix : ou vous les laissez dans l'ignorance – après tout les Marches intermédiaires sont secret défense aussi bien chez les Anges que les Démons – ou vous leur racontez ce qui s'est passé, grâce, par exemple, à leur contact qui analysera ce qu'ils lui raconteront.

Quant aux livres de la bibliothèque, ils seront transférés quelques mois plus tard dans une cave obscure en attendant leur départ vers la Bibliothèque de France... Et la frontière avec les Marches intermédiaires se dissoudra dans le néant.

Et avec Simulacres ?

In Nomine Satanis/Magna Veritas fait partie de ces jeux simples où le concept de base et l'univers sont bien plus importants que les règles, même si celles-ci en font partie intégrante. Dans INS/MV les personnages sont des anges ou des démons envoyés en mission sur Terre pour assurer la suprématie de leur côté (Dieu ou Satan). Ils doivent rester incognito mais possèdent en contrepartie des super-pouvoirs. Ceux-ci sont utilisés en dépensant des points de pouvoir, et sont parfois soumis à un test sous des caractéristiques.

Comme ce scénario n'est pas adaptable réellement à Simulacres, nous en profitons pour vous donner une règle optionnelle si vous désirez faire jouer des personnages aux super-pouvoirs.

Définition d'un super-pouvoir

Chaque super-pouvoir dépend d'une Composante et d'un Moyen. Pour savoir si ce super-pouvoir opère, on lance autant de dés que la valeur de la Composante, et on compte le nombre de lancers dont la valeur est égale ou inférieure à la valeur du Moyen. Les Règnes ne sont pas utilisés.

Exemple : Super Sauterelle (qui a acquis son pouvoir en se faisant mordre par une sauterelle radioactive) a le pouvoir de Saut Exceptionnel, qui dépend de son Corps (qui vaut 5) et de son Action (qui vaut 3). Pour savoir s'il réussit un saut, il lance 5 dés à six faces (3, 2, 4, 6, 1) et compte les valeurs ≤ à 3. Ici il a réussi avec 3 dés.

En dehors de leurs super-pouvoirs, les super-héros font leurs Tests de façon normale.

Utilisation des Énergies

La Puissance permet de lancer un dé supplémentaire par point d'Énergie dépensé. La Rapidité et la Précision augmentent de 1 la valeur du Moyen. Comme d'habitude on dépense 1 PS ou 1 EP par point d'Énergie utilisé.

Valeur des réussites

Une réussite sur un seul dé équivaut à une marge de réussite de 3 pour un être humain normal. Une réussite de deux dés équivaut à une marge de réussite de 10. Ensuite, chaque dé indique un doublement de la réussite. Autant dire qu'entre un humain et un super-héros, il n'y a pas de combat possible, sauf si le super-héros fait un faux pas.

Combats entre super-héros

Chacun combat avec ses propres pouvoirs (Force contre Force, Agilité contre Rayons Laser, etc.). C'est un duel classique. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la passe d'arme. La différence entre les deux réussites est le nombre de PV, EP ou PS (cela dépend du super-pouvoir utilisé) infligé au perdant.

Mort

Suivant le type d'univers que vous choisissez, les Points de Vie perdus peuvent être réels ou être l'équivalent de points de Souffle supplémentaires. En effet, dans les premières BD de super-héros, même les armes ne faisaient que des blessures légères. Auquel cas la récupération de tous les Points de Vie se fait en 24 heures.

Nombre de super-pouvoirs

À vous de décider combien de pouvoirs auront les personnages. Je vous suggère de leur en donner un très puissant ou deux moyens. Plus, si vous le désirez, des pouvoirs annexes comme : résister plus facilement aux coups (chaque réussite diminue les dégâts d'un point), à la chaleur, etc.

Comment aller au-delà des règles

N'ayez pas peur de modifier les règles, tout en les respectant dans l'esprit. Par exemple, prenons le cas de Hulk™, bien connu. Il a une Force (Corps+Action) et une Résistance (Corps+Résistance) Exceptionnelles, mais sa Force va en augmentant avec sa rage. On peut donc lui donner au départ un Corps de 5, une Action de 4 et une Résistance de 5. À chaque fois qu'il prend un coup, sa valeur en Corps augmente (jusqu'à 7), puis c'est le tour de son Action (jusqu'à 5). De plus, il a 2 points en Puissance.



Visite gratuite de la bibliothèque de l'Archange Yves

Depuis que le premier homme a écrit les premiers mots sur une plaque d'argile, Yves, l'Archange des Sources, collectionne les livres.

Il les possède tous. Les œuvres publiées bien sûr, dans toutes les langues et toutes les éditions, mais aussi celles qui ne le seront jamais, celles qui ont un jour été rêvées par leurs auteurs et recueillies par l'esprit de l'Archange Blandine...

On a beaucoup parlé de la bibliothèque de la tour de Babel mais, bien qu'elle contienne une infinité de volumes, elle ne représente à présent qu'un rayon de la bibliothèque d'Yves. Située dans la Cité éternelle, au Paradis, sa particularité est qu'elle s'étend bien au-delà des limites du monde d'en haut. En effet, toutes les bibliothèques terrestres, de la plus petite (le minimum est de 500 livres) à la plus grande y sont directement liées.

Les Marches intermédiaires (rapide aperçu)

L'accès se fait par les Marches intermédiaires, univers étranges et inaccessibles, véritables passages entre le Paradis, la Terre et l'Enfer.

Le Paradis et l'Enfer ont en effet tous deux des caractéristiques communes malgré leur opposition flagrante : ils sont universels, à la fois très proches et très lointains. Ce sont deux univers lisières, extrémités de tout ce qui existe, et contenant entre leurs deux pôles d'attraction les Marches intermédiaires, dont la Terre fait partie.

Imaginez un gigantesque escalier reliant le sommet du plus haut gratte-ciel à sa chaudière, au dernier sous-sol. C'est cet escalier que descendit Lucifer la tête la première lors de sa Chute, il y a bien longtemps. Sur l'une de ces marches, aux alentours de l'entresol, se trouve la Terre et notre univers, sur d'autres reposent les armes bénites ou intelligentes, entre chaque appel de leurs maîtres, d'autres encore servent de territoires inexplorés pour Beleth, Prince-Démon des cauchemars, ou Blandine, qui y créent des micro univers accessibles depuis les rêves, tel le Gothic Horror de la campagne Mors Ultima Ratio.

Tout est possible dans les Marches, et les légendes disent même que des créatures fantasmagoriques, venues du temps où ni Dieu ni Lucifer n'avaient posé leur regard sur l'humanité, s'y sont pendant un temps réfugiées. Ces propos sont bien entendu blasphématoires, et tout Ange ou Démon les colportant sera sévèrement puni.

En feuilletant les pages d'un livre

Quand un petit garçon vous racontera qu'il s'est perdu dans la bibliothèque communale et qu'il a rencontré un vieux monsieur, ne cherchez pas tout de suite le satyre qui hante les lieux. Il a peut-être simplement rencontré Yves, au détour d'un rayon.

Car la taille de la bibliothèque d'Yves est telle qu'elle déborde sur les Marches et vient se mêler aux rayonnages terrestres. Il est possible, mais extrêmement difficile d'accéder par ce chemin au Paradis ou à d'autres Marches. Seuls les innocents peuvent facilement emprunter le raccourci, ce qui place les enfants en tête de liste, et les humains illuminés.

Les Anges ne sont pas les seuls serviteurs surnaturels du Bien sur Terre. Fruit de l'amour d'un Ange et d'un humain, les humains bénis et les Enfants de Dieu sont ce que l'on appelle des humains illuminés. Moins puissants que des Anges, ils n'en ont pas moins cette parcelle d'étincelle divine qui les place au-dessus du commun des mortels. Certains ne sont même pas au courant de leur nature, quand c'est le père qui était angélique par exemple et qu'il disparaît après une mission.

C'est le maître de jeu, et en aucun cas les joueurs, qui pourra décider si un être est apte ou non à découvrir le chemin vers Yves. Ce n'est d'ailleurs pas toujours souhaitable. L'innocent, attiré par la lumière divine, risque de se perdre dans les dédales et de ne jamais retrouver son chemin vers l'humanité. Peut-être d'ailleurs est-ce ainsi qu'Yves recrute certains de ces Anges...

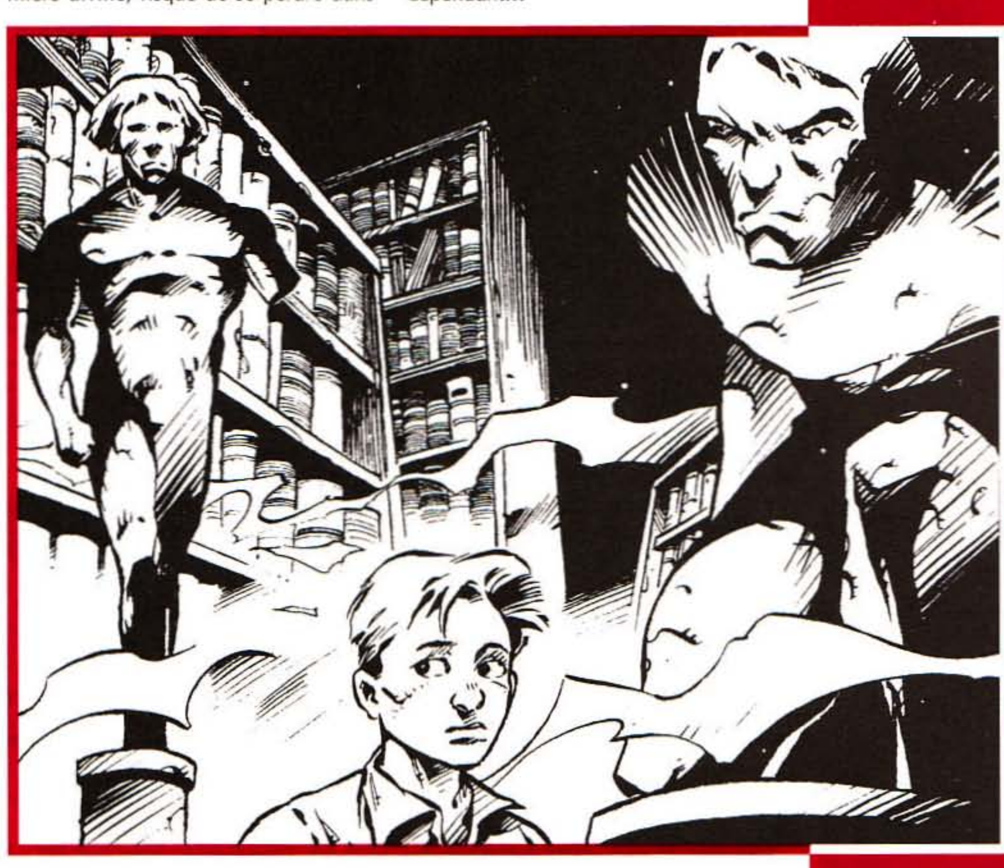
Certains reviennent, pourtant. Et pas toujours les mains vides. Parfois ils ramènent un livre très ancien, parfois juste un petit Que-Sais-Je-? que n'importe qui aurait pu trouver à la FNAC mais qui se rapporte, comme par hasard, exactement à la situation présente...

Et à quoi ça sert ?

Si on ne sait pas exactement comment ce passage fonctionne, et si on ne sait pas ce qui arrive exactement quand il marche, alors à quoi sert donc cette aide de jeu ? A rien, ou du moins à rien en situation de combat quand deux Démons de Baal sont en train de charger à la fourche.

Mais la seule connaissance du principe peut vous donner d'innombrables idées de scénarios, ou même de tout petits détails à ajouter dans des scénarios déjà écrits et qui pourront leur donner une dimension un peu mystique.

C'est aussi un bon moyen de donner, si vos joueurs ont vraiment besoin d'aide, un mystérieux petit coup de pouce divin. Imaginez un enfant de trois ans qui va errer dans la bibliothèque et qui revient avec un livre racontant exactement l'histoire, transposée en légende médiévale, du scénario que les joueurs sont en train de vivre... avec la fin ! N'en abusez pas cependant...



texte
Tristan Lhomme
illustration
Fred Blanchard
plan
Cyrille Daujean

SUR LA BRECHE



Pour Mega

En aide de jeu : l'avenir de la planète 0-Z 430, page 47.

Ce scénario convient à un groupe de Megas moyennement expérimentés et faisant preuve de beaucoup d'initiative.

Briefing

Tout commence, comme d'habitude, par une convocation matinale en salle de briefing. Le major a l'air plus soucieux qu'à l'ordinaire.
« Asseyez-vous, messieurs. J'espère que vous connaissez vos cours de technique policière sur le bout des doigts : vous allez travailler sur un cas d'enlèvement. Du moins, je l'espère... Le disparu se nomme Rjerk Vanreen, un Mega originaire du petit monde de Veria. Vous trouverez tous les renseignements le concernant dans ce dossier. En résumé, Vanreen a cessé d'être un agent de terrain depuis pas mal de temps. Il s'est consacré pendant une dizaine d'années à des recherches de physique théorique, sur Norjane. Certains de ses travaux lui ont valu d'être affecté à la base 0-Z 430. Il n'y a rien sur cet endroit dans le dossier, et je vous serais reconnaissant de ne pas me poser de questions. Je n'en sais pas plus que vous, de toute façon. Disons que c'est un des nombreux projets ultrasecrets que la Guilde fait mijoter sur des planètes reculées, dans l'espoir de faire progresser la civilisation galactique. Vanreen a disparu au cours d'une permission. Il avait demandé à passer deux mois de vacances dans sa famille, sur la planète Veria. Hier, soit une semaine avant la date prévue pour son retour, nous avons été avisés de sa disparition. Je n'ai pas tous les détails, mais il semble qu'il ait été enlevé en pleine rue. Vous devez nous le ramener en un seul morceau. Quant aux coupables, vous pouvez les livrer aux autorités de Veria... ou nous les ramener s'ils présentent un intérêt particulier, au choix. Bien entendu, nous voulons connaître le « pourquoi ». A-t-il été enlevé pour des raisons sans rapport avec nous ? Est-ce à nous qu'on s'attaque ? (Il poursuit un ton plus bas) Ou est-ce une désertion camouflée ? Vous partez pour Veria dans une heure. Vous avez de la chance : c'est un monde AG parfaitement banal. Vous échappez à l'hypnopédie, pour une fois. »
Il ne reste plus aux PJ qu'à empaqueter leur brosse à dents, et accessoirement à compulser le dossier Vanreen. Un holo du savant est attaché à la première page. Il montre un grand costaud, avec une mâchoire de bouledogue. Le texte est long et relativement dépourvu d'intérêt. On trouve la liste des missions qu'il a accomplies du temps où il était agent de terrain (détaillez-les et semez-y une ou deux fausses pistes), puis un bref résumé de ses travaux (très indigeste à moins d'être physicien. Une seule chose est claire : il s'intéressait aux « univers parallèles »). Le dossier se termine un an plus tôt, par une brève mention de son affectation à 0-Z 430. La partie « vie personnelle » est à peine plus intéressante. Pour résumer en termes terriens : il s'est marié, a eu deux enfants puis s'est séparé de sa femme. Les évaluations psychologiques effectuées tous les ans montrent toujours la même chose : un esprit brillant, n'appréciant pas la discipline, ni la routine.
Munis de ces maigres données, les PJ peuvent se rendre en salle de Transit.

Le dessous des cartes

J'ret est un petit monde périphérique qui présente une particularité exceptionnelle : une brèche permanente, stable et qui semble donner sur un endroit inoffensif. Les autorités de la Guilde ont investi beaucoup de temps et d'argent dans son étude. 0-Z 430 est construite autour de la brèche, du moins pour l'essentiel. D'autres installations réparties un peu partout dans le système solaire de J'ret, se consacrent au second volet du projet : reproduire, sous contrôle étroit, les conditions de création d'une brèche (si elles ont été placées si loin, c'est essentiellement pour protéger les J'retiens au cas où les expériences tourneraient vraiment mal.) A terme, l'idée est d'arriver à en savoir assez sur ces « singularités » pour pouvoir les fermer sans problèmes... mais aussi en ouvrir, de temps en temps, à titre « d'exploration ».
Au fil du temps et des expériences, Vanreen a acquis la certitude que la trame de l'univers était fragile, bien plus que prévu. L'ouverture de nouvelles brèches, même maîtrisées, risque de déclencher des cataclysmes gigantesques sur les mondes qui serviront de terrain de test, et à terme de faire disparaître dans le néant des portions entières de galaxie. L'ennui est que tout cela repose largement sur des intuitions. Son modèle de démonstration mathématique, qui va à l'encontre des théories actuelles, n'est pas encore au point, en tout cas pas suffisamment pour emporter l'adhésion totale de ses pairs et des instances supérieures. Il ne leur en a pas fait part, jugeant qu'il n'avait de toute façon aucune chance d'être écouté (ce en quoi il a tort : la Guilde fonctionne parfois de manière un peu bureaucratique, certes, mais même s'il n'y a qu'une chance sur cent pour qu'il y ait un véritable danger, elle ne courra pas de risques). Il pense en avoir pour des années avant de rassembler des preuves de sa théorie, et il craint que d'ici là, ses collègues n'aient enregistré des progrès décisifs, et tenté les premières expériences. Jugeant la situation trop grave et l'urgence trop importante, il a préféré agir lui-même, se souvenant de sa formation d'agent de terrain.
J'ret abrite une petite population indigène, relativement paisible. Vanreen a décidé de les pousser à demander l'évacuation de la base, les armes à la main si besoin est. Il a convaincu deux amis de lui servir d'agents à l'intérieur d'0-Z 430. Il a pris contact avec un petit groupe de « libres marchands » avec qui il avait travaillé une dizaine d'années plus tôt. En bons contrebandiers, ils se sont fait un plaisir de lui fournir des armes, un soutien logistique et divers autres services, moyennant une honnête portion de ses économies. Seul grain de sable pour le moment : Vanreen s'est vu obligé de mettre sa disparition en scène. Il doit être avec les indigènes pour coordonner leurs actions. Bien entendu, cela va entraîner l'arrivée d'une équipe d'enquêteurs. Tout ce qu'il espère, c'est dérouter les PJ suffisamment longtemps pour pouvoir agir sur 0-Z 430. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ses partenaires marchands ont également des projets pour J'ret... La planète est relativement riche en ressources minières. Et une fois les Megas poussés à partir, la place sera libre.

Veria

Données accessibles par n'importe quel terminal d'informations :

- Quatrième monde du système solaire du même nom. Etoile type G-2, quasi identique à celui de la Terre.
- 1,23 fois le diamètre terrestre. Pesanteur : 1, 32 G. Durée du jour : 20 heures terrestres. 67 % de la surface est recouverte d'eau. Climat : sec et chaud.
- Monnaie : le crédit.
- Histoire : civilisation talsanite, membre AG depuis cinq mille ans et parfaitement paisible depuis cette époque. C'est essentiellement un monde urbain et industriel. Il n'y a pas eu de bouleversements sociaux majeurs depuis quatre siècles, et c'est une démocratie.
- Info mega : il existe comme il se doit deux points de Transit, un à Ky-Sha, la capitale planétaire, et l'autre à proximité du pôle nord.

Comme d'habitude, les PJ arrivent dans une sorte de casemate bétonnée et lugubre. Leur contact y descend quelques minutes plus tard. C'est un homme jeune, qui répond au nom de Luw. Il paraît harassé et essayera d'expédier la rencontre le plus rapidement possible avant de remonter faire un petit somme réparateur. Il est vrai que les Megas sont arrivés à 4 heures du matin (heure locale)... Il répond à la plupart des questions par « bon, on verra demain ».
Même frais et dispos, il a peu de choses à dire. Vanreen est passé par ici un mois et trois semaines plus tôt. Ils ont bavardé brièvement. En dehors du fait qu'il revenait en vacances dans sa famille, Luw ne savait rien de lui avant d'apprendre sa disparition par un ami bien placé dans la police. La nouvelle ne lui est parvenue qu'il y a quarante-huit heures, mais l'en-



Vanreen

I 18(9), D 16(8), V 14(7), M 10(5), E 14(7)
P 9(4), R 12(6), F 10(5), C 10(5), A 12(6)
Vie : 5/2/1 ; Init : 4
Combat mains nues :
Att : 3 Par : 2 Esq : 3
Prise : 4 Renv : 4
Combat arme blanche :
Att : 2 Par : 2 Esq : 1
Arme : -
Protection : -
Arme : paralysant
Tir : 4
Rt : 84
Talents :
Acrobatie 3 ;
Baratin 6 ; Débrouille 8 ;
Dissimuler 4 ; Dialogue 5 ;
Discrétion-Filature 2 ;
Endurance 3 ; Expliquer 6 ;
Manipulation 4 ;
Organiser 6 ;
Psychologie 3 ;
Remarquer détail 8 ;
Informatique 9 ;
Physique, Math 13 ;
Sabotage 3.

lèvement remonte déjà à trois semaines. Il n'a fait aucune enquête, attendant sagement l'arrivée des spécialistes. Il peut leur fournir un peu de matériel et de l'argent. Il s'attend à ce que les PJ adoptent de fausses identités, mais il a préféré les attendre plutôt que de leur imposer quelque chose qui risquait de ne pas leur convenir. Soit dit en passant, la plupart des natifs de Veria sont petits et trapus, à cause de la pesanteur. Les PJ auront beau faire, ils ne pourront pas se faire passer pour des gens du cru. Il suggère des journalistes norjans venus faire un papier sur l'enlèvement du célèbre savant...

Luw a largement assez de place pour héberger les PJ, mais il n'a manifestement pas envie de le faire. Il se retranche vaguement derrière les impératifs de sécurité (« et si on vous file jusqu'ici, je suis grillé »), mais il n'a visiblement qu'une hâte : que les PJ fichent le camp, qu'il puisse rédiger un rapport en triple exemplaire et reprendre sa routine paisible. Il est bien mûr pour retourner sur Norjane pour un petit stage de remotivation...

Ky-Sha

C'est une immense métropole, qui s'étend sur un demi-continent. Contrairement à ce que l'on pourrait craindre, elle n'est ni spécialement polluée, ni particulièrement dangereuse. La civilisation verianne a dépassé ce stade depuis longtemps. Toute la ville est constituée de maisons basses, avec de larges zones boisées. L'essentiel du trafic routier se fait en sous-sol ou par véhicules antigrav légers, en l'air. Il n'y a pas d'usines en vue (là encore, elles sont toutes souterraines). Il fait environ 30°, et il n'y a pas un nuage dans le ciel. Les PJ n'auront aucun mal à trouver à se loger. Une fois installés, ils n'ont plus qu'à se mettre au travail.

La famille

Reha, l'ex-femme de Vanreen vit dans un quartier excentré de la ville, dans une grande maison au bord d'un lac. Elle enseigne les mathématiques à l'université locale et son emploi du temps est chargé. Quant aux deux enfants (des jumeaux), ce sont de gentils adolescents, qui ne paraissent pas spécialement perturbés par la disparition de leur père. Il faut dire que cela fait presque quinze ans que leurs parents se sont séparés. Le témoignage de Reha est précis, détaillé et visiblement mûrement pensé (encore faut-il la convaincre de témoigner. Elle ne dira rien tant qu'elle ne sera pas convaincue que les PJ ne sont pas des amateurs de sensationnel ou des escrocs). C'est une femme de tête, difficile à prendre en défaut, elle ne sait rien des activités secrètes de son ex-époux. Il a été recruté par la Guilde peu après leur séparation. Elle est convaincue qu'il travaille pour un laboratoire privé, sur Norjane. Elle expliquera que son ex-mari lui a envoyé une lettre trois mois plus tôt, de Norjane. Il lui demandait la permission de lui rendre visite au cours de son prochain congé. S'ils insistent, elle leur donnera la lettre et un double de sa réponse. Il l'a appelée de Veria cinq semaines plus tôt, est venu dîner plusieurs fois... Il devait venir chez elle le soir du jour où il a disparu. Ne le voyant pas arriver, elle s'est inquiétée. L'hôtel a confirmé qu'il était parti. Elle a prévenu la police le lendemain matin (« après tout, c'était à moi de le faire. Il n'a pas d'autres parents en vie »). Elle a conservé le numéro de visiphone de l'hôtel. Elle paraît assez inquiète... Interrogée sur le comportement de Vanreen pendant ces quelques semaines, elle réfléchit un moment, puis reconnaît « qu'il avait un peu changé. Il avait l'air tendu, nerveux. C'était à peine perceptible, mais quand on le connaissait bien, ça se remarquait. Je ne lui ai pas posé de questions, et il ne m'a rien dit ».

L'hôtel

Un grand et bel immeuble à proximité du terminal du spatioport (qui est en orbite, comme sur la plupart des mondes AG). Il n'y a pas de « chambres » à proprement parler. Au lieu de cela, chaque client dispose d'un petit appartement complet, avec salon, salle de bains, solarium... Il y a énormément de passage, et le personnel est composé à 80 % de robots. Du coup, l'enquête sera très difficile. Le directeur est humain et pourra répondre aux questions. Mais tous les serveurs et garçons d'étage mécaniques répondront la même chose : « Les informations que je détenais sur le sujet sont entre les mains de la police. Je ne peux rien dire. Adressez-vous à l'inspecteur Sazec. » Tout ce qu'il sera possible de glaner est que Vanreen est arrivé à la date prévue, qu'il a réservé une suite pour deux mois et qu'il a payé d'avance. Il n'a posé aucun problème particulier au personnel. Il a pris la plupart de ses repas dans sa chambre. Un soir, il est sorti pour ne pas revenir. C'est tout... mais le directeur a l'air un peu nerveux. Il essaye de mettre cela sur le compte de la contrariété d'être à nouveau interrogé sur cette histoire, mais il ment assez mal. Il propose aux Megas de les rappeler si quelque chose d'autre lui revient. C'est surtout un moyen de leur soutirer leur adresse. Si les PJ écoutent à la porte de son bureau après leur conversation (ou placent un micro. Après tout, ils ont toutes les ressources d'un monde NT 5 sous la main, ils auraient tort de ne pas en profiter), ils pourront surprendre la moitié d'une conversation téléphonique. Ce n'est pas passionnant : il prévient quelqu'un que des curieux sont venus lui poser des questions et donne leur adresse. A partir de là, les PJ peuvent s'attendre à des ennuis.

Le voisinage

La distance entre l'hôtel et la maison de Reha est suffisamment courte pour être couverte à pied. Si les PJ se sentent une âme de tireurs de sonnettes, il est possible d'interroger les habitants de tous les immeubles situés entre les deux. La tâche n'est pas aussi colossale qu'il y paraît : beaucoup de maisons sont vides en cette saison, leurs propriétaires sont en vacances dans un endroit plus frais. Au tiers du chemin, ils trouveront une personne « qui a tout vu ». Il s'agit d'un homme entre deux âges, parfaitement terne. Il prenait le frais sur sa pelouse, et il a vu un antigrav se poser devant un passant. Deux hommes en sont sortis, ont jeté une couverture sur la tête du passant et l'ont poussé dans le véhicule. Il a hésité un moment avant de décider que cela ne valait pas la peine de prévenir la police. Et celle-ci n'est pas venue le trouver. Il affirme ne pas se souvenir des traits des deux hommes, mais un petit traitement hypnotique pourrait faire merveille... L'un des deux, un grand blond au teint foncé, est tout ce qu'il y a d'atypique dans la région.

La police

Elle n'est pas particulièrement coopérative. L'inspecteur Sazec est un homme occupé, qui n'a pas que cette affaire sur les bras. Si les PJ arrivent avec une couverture crédible, il les écoutera et les laissera consulter le dossier. Sinon, ils seront éconduits sans délicatesse, et il ne leur restera plus qu'à se transférer dans le policier. Ce n'est de toute façon pas passionnant. Les bagages de Vanreen sont là. Livres, vêtements... mais pas d'agenda, ni de notes personnelles. On peut donc supposer qu'il avait son nanordi sur lui lors de l'enlèvement. En revanche, le témoignage des robots de l'hôtel présente un intérêt. Vanreen n'a pas vu grand monde, mais il a déjeuné deux fois avec un homme qui ressemble à l'un des ravisseurs (ce que les PJ ne sauront que s'ils ont pris la peine de chercher un témoin, bien sûr. Encore que d'ici quelques jours, ils risquent d'avoir affaire à lui directement). Tous deux semblaient bien s'entendre...

Les ravisseurs

A partir du moment où les PJ alertent le directeur de l'hôtel, ils seront filés (et s'ils ne vont pas à l'hôtel ? Faites surveiller la maison de Reha, ou quelque chose de ce genre). Leurs suiveurs cherchent dans un premier temps à les jauger. Vanreen les a prévenus que l'équipe envoyée à sa recherche risquait d'être assez coriace. Les deux faux ravisseurs sont de petits truands et peuvent le cas échéant faire appel à une douzaine de leurs pareils. Ils ont pour mission de retarder les PJ, si possible sans les tuer, et de les convaincre que la solution du mystère se trouve ici, sur Veria. A vous de jouer. Vous connaissez mieux que moi vos joueurs et vous savez ce qui peut fixer leur attention. Citons en vrac, parmi les options indémodables : les me-

naces téléphoniques, la fouille de leurs chambres, l'agression d'un isolé (voire un autre kidnapping, pourquoi pas ?)... Pour des individus normaux, ils représenteraient une menace sérieuse. Pour des gens ayant l'entraînement des Megas, ce sera une gêne et sans doute pas grand-chose de plus. Vous devriez profiter de l'occasion pour placer une ou deux scènes d'action. Je vous suggère une poursuite en antigrav autour des toits de la ville. Ou dans le métro, peut-être ? Leur interrogatoire s'avère très instructif : l'enlèvement de Vanreen était une mise en scène. C'est lui qui les a contactés. Ils ne savent pas comment il a obtenu leur adresse (par ses amis contrebandiers). Ils ont été généreusement payés pour « l'enlever » et le déposer à la sortie de la ville avec l'antigrav. C'est lui qui leur a donné des instructions pour le cas où on enquêterait sur sa disparition. Ils ne l'ont pas revu.

Le point de Transit

Une visite au point de Transit du pôle permet de retrouver un antigrav couvert de neige, aux batteries à plat. Et la piste s'arrête là... Il ne reste plus aux Megas qu'à rentrer sur Norjane.

Norjane

Leur rapport va semer une certaine consternation. Il semble évident que Vanreen est devenu un renégat. C'est un vieux Mega très compétent doublé d'un savant de premier ordre, et qui possède des informations très détaillées sur un centre de recherches secret. Après des délibérations embarrassées, les autorités décident de laisser les PJ continuer leur enquête comme bon leur semble. A moins qu'ils ne soient complètement idiots, ils demanderont des informations sur 0-Z 430. Nouvelle hésitation, suivie d'une autorisation en bonne et due forme : les PJ peuvent s'y rendre et y travailler à leur guise.

La planète J'ret

Données accessibles à tous :

- 3e d'un système de dix. Soleil type G-3, légèrement plus chaud que la Terre.
- 0,80 fois le diamètre terrestre. Pesanteur : 0,87 G. Durée du jour : 21 heures terrestres. 79 % de la surface recouverte d'eau. Climat : tempéré à tropical. Quatre continents, deux grands archipels.
- Abrite une population indigène OS 1, NT 1, population estimée à 12 millions, ainsi qu'une base de recherches scientifiques. Accès sévèrement réglementé, limité à de petites missions anthropologiques.
- Infos Megas : la « base scientifique » est en fait 100 % mega et porte le nom de code d'0-Z 430. Le point de Transit A s'y trouve. Le point B est à 500 kilomètres de là, au bord de l'océan.

En dehors de ça, il n'y a pas grand-chose à dire sauf : c'est beau ! C'est une planète encore vierge, à peine touchée par les civilisations indigènes (autochtones de souche talsanite). Les PJ risquent fort de ne pas en avoir le temps, mais une petite balade en bulle antigrav permet de découvrir des paysages merveilleux, dignes des plus célèbres planètes touristiques.

La base mega

0-Z 430 (ou « Oz » comme l'a rebaptisée un Mega terrien et facétieux) est une petite ville, presque entièrement autonome. Nichée dans une vallée verdoyante au pied d'une montagne colossale qui se dresse au milieu de 2000 kilomètres de plaines, elle ressemble davantage à un gros village de vacances qu'à une base ultrasecrète... Ne vous gênez pas pour ajouter des éléments ou pour en enlever si cela vous chante.

- **La montagne** (7). Appelée le Veilleur par les Megas, elle dresse ses 3000 mètres de granit couronnés de neiges éternelles à quelques centaines de pas des premières maisons. Son ascension est un des sports les plus prisés des scientifiques qui veulent garder la forme. Elle offre juste assez de défi pour que ce soit intéressant, tout en étant suffisamment simple pour que même des débutants aient une chance d'y arriver. Elle abrite une petite station de recherches météo, où veillent en permanence deux ou trois techniciens.
- **Le spatioport** (9). Situé à 3 kilomètres de la ville, il ressemble bien plus à un aérodrome primitif qu'à un site d'atterrissage pour vaisseaux interstellaires. Les pistes sont faites d'une sorte de bitume mou, vaguement organique (et biodégradable ! Lorsque la base pliera bagage, elle ne laissera rien qui puisse perturber les archéologues indigènes à venir). Elles ne permettent que l'atterrissage de petits vaisseaux. Les gros porteurs restent en orbite et envoient des navettes. La tour de contrôle est un bâtiment gris de deux étages, surmonté d'une forêt d'antennes.
- **Les champs** (8). Il y a une vaste zone cultivée entre la zone résidentielle et le spatioport (elle se prolonge d'ailleurs au-delà de ce dernier). Personne n'y travaille, à part quelques robots. Ils fournissent l'essentiel des légumes de la base. Il n'y pousse que des plantes originaires de la planète. Pas question d'acclimater des plantes venues d'ailleurs. Les risques de catastrophe écologique sont trop grands...
- **L'Usine** (2). Au nord, ce grand complexe a produit l'essentiel des matériaux de construction et des biens d'équipement de la petite colonie, robots compris. C'est une combinaison de fonderie, de chaînes de montage, d'unités de production biologique et de serres hydroponiques. Le tout est maintenant à moitié désert, la base étant presque autosuffisante. Il reste toutefois une zone occupée : la petite centrale à fusion qui produit de l'énergie pour tout le monde.
- **Le Magicien** (3). Une bulle en plastique vert, à une centaine de mètres de la brèche. Ce complexe de six étages (trois en surface, et autant en sous-sol) abrite tous les laboratoires. Une grande partie de la population y travaille. L'ambiance y est très high-tech, mais relativement détendue. D'énormes ordinateurs semi-conscients y travaillent jour et nuit à percer le mystère des brèches, sans grand succès jusqu'ici. Ils parlent, et possèdent une demi-douzaine de voix (du « savant austère » à « Marilyn »). Ils ont enregistré les préférences de tous les techniciens et s'adressent aux uns et aux autres avec des voix différentes. Dans une conversation, cela perturbe un peu quand on n'y est pas habitué. Dans les sous-sols se trouve un petit hôpital parfaitement équipé.
- **Le Guet** (5). Un petit bâtiment bas, face au Magicien. Il contient tous les appareils qui surveillent l'autre côté et l'activité de la brèche proprement dite. En cas de danger provenant de l'autre côté, sont prévues une équipe d'intervention lourdement armée et les commandes d'un petit champ de force qui pourrait être déployé autour de la brèche.

Résident d'0-Z, technicien de la Guilde

I 15(7), D 8(4), V 10(5), M 8(4), E 8(4)
P 10(5), R 8(4), F 8(4), C 10(5), A 11(5)
Vie : 4/2/1 ; Init : 4
Combat mains nues :
Att : 1 Par : 1 Esq : 1
Prise : 0 Renv : 0
Combat arme blanche :
Att : 0 Par : 0 Esq : 0
Arme : -
Tir : 1
Rt : 66
Talents : Acrobatie 0 ; Coordination 0 ; Débrouille 6 ; Dissimuler 1 ; Discrétion-Filature 0 ; Endurance 3 ; Expliquer 3 ; Manipulation 3 ; Remarquer détail 6 ; Administration 5 ; Connais. armement 0 ; Construction 2 ; Electronique 6 ; Géologie 5 ; Informatique 6 ; Mécanique 2 ; Physique-Math 7 ; Sabotage 0.

Sara l'Anguille, contrebandière et membre des Libres Marchands confédérés

I 8(4), D 16(8), V 12(6), M 10(5), E 8(4)
P 12(6), R 15(7), F 14(7), C 12(6), A 15(7)
Vie : 6/3/1 ; Init : 7
Combat mains nues :
Att : 5 Par : 5 Esq : 5
Prise : 6 Renv : 5
Combat arme blanche :
Att : 5 Par : 5 Esq : 5
Arme : poignard
Att : +1 Par : +1 Esq : -1
CA 3 CD 2
(feinte : 0)
Protection : -
Arme : laser lourd
Tir : 7
Rt : 60
Talents : Acrobatie 4 ; Baratin 7 ; Comédie-Imiter 4 ; Coordination 7 ; Débrouille 5 ; Dissimuler 5 ; Discrétion-Filature 3 ; Grimper 4 ; Manipulation 4 ; Marchander 7 ; Pister 0 ; Psychologie 4 ; Remarquer détail 7 ; Vigilance 6 ; Administration 4 ; Connais. armement 6 ; Construction 2 ; Electronique 1 ; Evaluer 5 ; Informatique 3 ; Mécanique 3 ; Milieu air-mer 6 ; Milieu sauvage 0 ; Pègre 7 ; Physique-Math -2 ; Pièges 3 ; Piloter 2 ; Sabotage 2 ; Serrures 2 ; Transmissions 3.

• **La brèche** (4). Une surface de 3 x 3 mètres d'air miroitant, entourée d'un anneau d'appareillages divers, reliés par d'épais faisceaux de câbles au Guet. Il est déconseillé de rester trop près : de loin en loin, d'autres micro brèches apparaissent à côté d'elle. Elles sont fugaces, durant rarement plus de quelques secondes, et personne ne sait au juste sur quoi elles peuvent ouvrir. Au cours des dix ans de l'histoire de la base, il est arrivé une fois qu'un être vivant passe dans ce monde. C'était un bébé mastodonte. Il a grandi et vit en semi-liberté dans la plaine.

• **L'Autre Côté**. Normalement, personne ne devrait franchir la brèche, mais sait-on jamais ? Et puis les Megas pourront voir les images captées par les sondes. Le paysage de l'autre univers semble composé de nuages jaunes et ocres, éclairés par un soleil blanc très brillant. De loin en loin, on peut apercevoir de grandes formes grises qui dérivent dans l'air. Les analyseurs d'atmosphère indiquent une teneur en soufre très élevée, une pression très basse et une température atrocement haute.

• **Le village** (1). Une centaine de bâtiments au style baroque, ressemblant assez au Village du *Prisonnier* et traversé d'une rivière (6). Les architectes ont visiblement attaché beaucoup d'importance à l'aspect esthétique de leur œuvre. Il y a une foule de complications et de fioritures inutiles, de tours et de statues, de bassins et de jardins, etc.

• **Le point de Transit**. Un tétraèdre de 3 mètres de haut, dépourvu de tout signe particulier. Il a été intégré dans un jardin baroque. La première chose que verront les Mega sortant de transit sera une reproduction au 1/10e du Temple chantant de Cygnus-C. On y trouve une douzaine d'autres monuments reconstitués.

Dans l'espace

Il y a deux satellites météo en orbite autour de la planète, mais le plus intéressant reste « l'annexe », une série d'astéroïdes en orbite entre les cinquième et sixième planètes.

Ces six astéroïdes, reliés par un système de navettes rapides, sont la partie la plus intéressante de la base pour les amateurs de physique de haut niveau. C'est là que ce font toutes les expériences dangereuses qui risqueraient de provoquer des dégâts. La gravité y a été artificiellement fixée à 0,5 G. Les quartiers d'habitation sont sur Théy, les centres de contrôle sur Barr, les serres hydroponiques, la « zone récréative » et le point de Transit sur Omhs, les trois autres s'appellent tout simplement A, B et C. A l'intérieur de ces derniers, dans d'énormes cavernes, des machines fabuleusement complexes tentent désespérément d'ouvrir une brèche « artificielle ». Pour l'instant, les savants ont réussi à déchirer la trame de l'espace-temps pendant une nanoseconde, sur une surface d'un millimètre carré. Cela semble les exciter prodigieusement. Logiquement, les PJ ne devraient pas avoir le temps de visiter les astéroïdes. Après tout, Vanreen n'y mettait jamais les pieds. S'ils s'y rendent quand même, improvisez à partir de ce bref paragraphe. Décors et ambiance ressemblent à la station spatiale d'*Outland*, ou à la Mars de *Total Recall*.

Le personnel

Il est important de comprendre que les résidents de la base ne sont pas tous des Megas. Tous les techniciens et scientifiques, soit près de trois cents personnes, appartiennent à la Guilde. Mais beaucoup sont de simples guildiens sans capacités particulières. D'autres se sont installés là avec leurs familles (amenées par triche-lumière). Ni le conjoint, ni les enfants, ne sont forcément au courant des vraies structures de la Guilde, ni de l'existence des brèches. La plupart de ces gens savent juste que les savants sont là pour étudier la « singularité », et que la base est financée par des capitaux norjans. La plupart pensent que la brèche est un artefact laissé par une civilisation extraterrestre, voire par une des AG précédentes. La plupart s'en moquent et se consacrent à leurs loisirs. Après tout, si l'employeur de leur mari (ou femme) est assez riche pour entretenir toute la famille, pourquoi dire non ? Certains se posent quand même des questions, surtout parmi ceux qui ont une formation technique. Ceux-là sont recrutés discrètement... L'ambiance est curieuse, entre ceux qui « savent », et ceux qui restent dans l'ignorance. Cela n'a jamais posé de problèmes jusqu'à maintenant, dans la mesure où après le travail, la plupart des Megas rentrent chez eux, pensent à autre chose et évitent de parler boulot (de toute façon, ils reçoivent tous un entraînement au secret, dès le début de la formation).

Quelques PNJ :

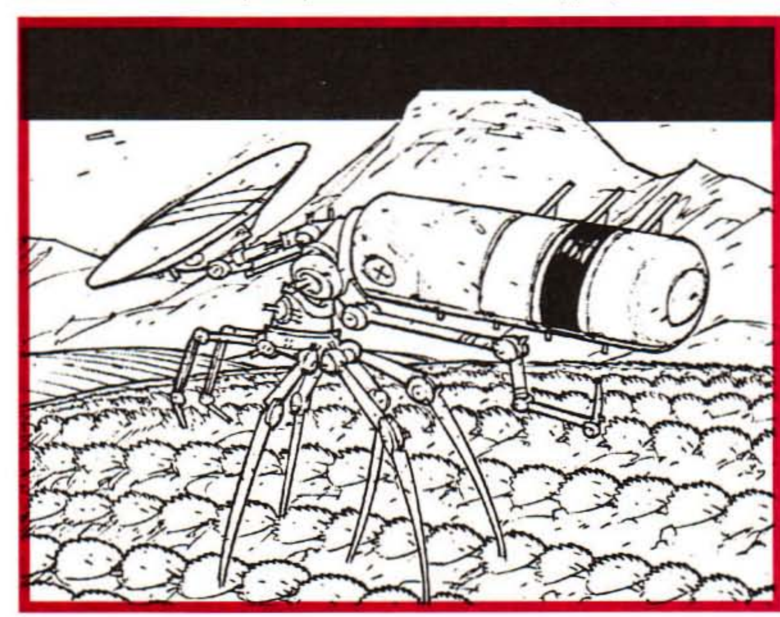
• **Quoryon Cerda**, directeur de la base. C'est un Humain d'une soixantaine d'années. Son titre lui donne pleins pouvoirs sur 0-Z et les astéroïdes. En pratique, c'est un modéré, voire un timoré. Il gère la routine avec compétence, mais il risque d'être un peu dépassé par une situation d'urgence. En revanche, c'est un scientifique génial.

• **Serrr od Xes**, coordinateur technique. Un Ganymédien d'âge indéterminé. Il occupe un poste relativement obscur, mais c'est un individu intelligent et décidé. Si les PJ le remarquent, il fera un adjoint extrêmement utile.

• **Louie**, robot réparateur. L'exemple même des dizaines de robots agronomes, jardiniers, maîtres d'hôtel et autres qui pullulent à 0-Z. Les tailles et les formes varient, mais la personnalité reste la même : positive, courtoise et sévèrement limitée dès qu'on sort de leur domaine de compétence. Louie ressemble à un gros tube articulé long de 3 mètres. C'est une forme très pratique pour se glisser dans les canalisations. Son corps renferme une foule d'accessoires allant du poste à souder au tournevis.

• **Kernes al Opred**, humain, quarante ans environ. C'est un historien, venu à la suite de sa femme, physicienne. Il profite de cette année sabbatique pour écrire un livre sur la guerre de la Lumière qui a opposé classes dirigeantes et lumpenprolétariat sur Lerfen, il y a six siècles. Il a amené une trentaine de disques de données bourrés de références, et il rédige son texte. Il n'a pas la moindre idée de ce que peut être une brèche. D'ailleurs, il s'en moque : il n'y en avait pas sur Lerfen.

• **Jason Smith**, Mega terrien. Informaticien originaire du Kansas, c'est un homme corpulent, rougeaud et jovial, qui passe l'essentiel de son temps à déplorer qu'il n'y ait pas de whisky correct à dix années lumières à la ronde. C'est lui qui a rebaptisé la base « Oz », et qui a donné son nom au Magicien. Il possède un sens de l'humour débordant, qui se traduit régulièrement par des gags qui n'amusent pas tout le monde, loin s'en faut. Dernièrement, il a appris plusieurs chansons



de corps de garde à l'ordinateur, en s'arrangeant pour qu'il les ressorte à des moments inopportuns.

La routine

Elle est celle de tous les centres scientifiques d'un bout à l'autre de la galaxie. Huit heures par jour, le personnel du centre est penché sur des ordinateurs, à essayer de recouper des éléments d'informations disparates pour les intégrer dans un modèle. C'est long, désespérant, incompréhensible pour le profane... mais passionnant quand on se donne la peine de prendre un peu de recul. Pendant ce temps, les robots travaillent et la famille des savants profite de ses loisirs (à l'exception des enfants. Il existe bien entendu une école, avec des professeurs-robots). Deux jours sur huit sont consacrés au repos. Selon les tempéraments, cela va de la partie de chasse à la sieste. Soit dit en passant, le gibier est abondant. Les seuls événements marquants sont d'occasionnels changements dans la brèche (qui vire au bleu, au vert ou au mauve, sans jamais changer de taille) et l'arrivée irrégulière d'un vaisseau de ravitaillement. Généralement, celui-ci amène des éléments de rechange pour les machines, du courrier, parfois de nouveaux techniciens. Le point de Transit n'est censé servir qu'en cas d'urgence, et de toute façon, il n'y a que dix jours de triche-lumière d'ici au monde AG le plus proche.
On ne voit jamais d'indigènes. La plupart des citoyens d'Oz ont fait un tour du monde en bulle, et en ont aperçus, mais ils restent un sujet mal connu du résident moyen. Les directeurs ont par contre accumulé une quantité d'informations considérable sur leur culture. Ces gens sont un souci permanent. Après tout, ce monde est le leur. Les Megas sont là pour étudier la brèche et éventuellement les aider en cas de danger, mais les autres ne le savent pas... et pourraient légitimement parler d'« invasion ».

Seconde enquête

Dûment accrédités, les PJ sont expédiés sur 0-Z. Logiquement, ils devraient passer par le point de Transit principal. S'ils sont assez malins pour aller jeter d'abord un œil sur le tétraèdre de secours, ils trouveront les traces d'un petit campement. Quelqu'un a passé la nuit aux environs, quelques semaines plus tôt. Mais la piste s'arrête là (Vanreen s'est transité du point B de Veria à celui-ci. Il avait pris la précaution de le repérer avant, de façon à pouvoir se passer de la petite pyramide-témoin. Il avait dissimulé un petit véhicule antigrav dans les environs).
Sur 0-Z, ils sont accueillis par un directeur nerveux, qui leur demande d'enquêter « sans faire de vagues, surtout ». On leur attribue un logement et on les laisse faire ce qu'ils veulent. Il leur faudra sans doute un jour ou deux pour se familiariser avec le centre. Après quoi, ils peuvent recommencer à travailler.

● **Chez Vanreen.** Il habitait une petite maison, au centre du village. Les murs extérieurs sont en tuiles de céramique bleues et blanches, formant des fresques. L'intérieur est grand, lumineux et désespérément vide. Il vivait là, et il y a la quantité réglementaire de vêtements, de livres, de souvenirs et de papiers divers, mais ni armes, ni rien de compromettant. Selon leur tournure d'esprit, les joueurs en déduiront qu'il a tout détruit, ou qu'il n'y avait rien. Après tout, cet homme est un professionnel, lui aussi.

● **Ses amis.** Il en avait beaucoup. C'était un expansif, qui passait son temps libre en parties de chasse, excursions, concours de tir... et qui se créait des relations à chaque fois. Si les PJ partent de là, ils vont se retrouver avec une bonne cinquantaine de noms. Ça fait beaucoup de monde à surveiller ! La plupart n'ont rien de particulier à dire, de toute façon. Certains se rappelleront qu'il était devenu plus secret, plus renfermé depuis quelques mois, mais ce genre de témoignage *a posteriori* est toujours suspect. S'ils enquêtent sur les racines de ce changement, ils finiront par trouver un ou deux de ses collègues de beuverie. Il y a un peu plus de six mois, Vanreen avait pris une cuite colossale (et contraire à ses habitudes). Il avait laissé échapper des allusions à « quelque chose d'énorme », en soulignant à plusieurs reprises qu'« ils ne le croiront jamais ».
Ses subordonnés seront sans doute plus intéressants. Ils ne tarissent pas d'éloges sur ses compétences et sa puissance de travail. Dans la mesure où il ne lui fallait pas plus de trois ou quatre heures pour abattre son boulot quotidien, il disposait de beaucoup de temps libre pour ses recherches personnelles, sur lesquelles ils restent muets : ils ne savent rien. « C'est le seul sujet sur lequel il n'avait rien à dire », à en croire son adjoint. Tiens, réflexion faite, il se souvient d'une chose : Vanreen a fait installer un broyeur de documents dans son bureau, il y a trois mois. Si les PJ sont des informaticiens très compétents, ils pourront autopsier l'ordinateur personnel de Vanreen, qui est sagement resté sur le bureau. A condition d'y passer un peu de temps, ils pourront sans doute rattraper une partie des fichiers qu'il a effacés avant de partir. Ils se retrouveront avec des pages de calculs hérissés de signes ésotériques. Heureusement, l'endroit ne manque pas de mathématiciens de haut niveau...

● **L'ordinateur.** Le système informatique du Magicien n'est pas directement relié au nanordi personnel de Vanreen (c'est anormal, soit dit en passant). Par contre, Vanreen lui a demandé régulièrement communication d'un certain nombre de données. Il en fournira très obligeamment la liste si on le lui demande. Il s'agit de rapports sur l'activité de la brèche, de travaux de physique théorique et ainsi de suite. Un PJ scientifique qui récupérerait tout cela en aurait pour des mois à comprendre où il voulait en venir... et encore !

● **La psychologue.** La nouvelle de la disparition de Vanreen paraît la perturber particulièrement. Elle avait décelé quelques anomalies lors de leur dernier entretien (juste avant son départ), et elle voulait lui prescrire un check-up psychologique complet à son retour. Ses observations recoupent celles des autres, avec juste un peu plus de jargon.

● **Les opposants.** Il y a quand même deux personnes qui sont au courant d'une partie des plans de Vanreen. La première est Vaelia, une de ses (nombreuses) maîtresses. L'autre est son principal assistant, Brena Morr. Ceci dit, ils n'ont pas les mêmes informations et ne réagiront pas de la même façon. Brena est un théoricien, légèrement dans la lune une fois sorti de son domaine d'élection. Il a compris l'essentiel de la théorie de Vanreen, qui le terrifie. Il pense qu'il aurait mieux valu passer par la voie légale, mais ne sait pas au juste ce que son patron a en tête. Il fera de son mieux pour égarer les PJ sur des fausses pistes. En tête de liste, l'Autre Côté de la porte. Il fera quelques allusions obscures au fait que son supérieur pensait que « tout n'était peut-être pas ce qu'on croyait là-bas ». Si besoin est, il improvisera d'autres mensonges, qui ne tiendront pas à un examen attentif. Selon toute probabilité, il réussira à se rendre suspect. Ce n'est pas le genre à résister longtemps si les PJ s'acharnent sur lui. Il craquera et leur racontera le peu qu'il sait. A l'en croire, la théorie de Vanreen, même si elle n'est pas complètement prouvée, est solide. En résumé : l'expérience en cours sur les brèches signifie un désastre monstrueux à moyen terme. Il est convaincant...
Vaelia est un tout autre problème. Retardez sa découverte jusqu'à ce qu'elle ait détruit le point de Transit... C'est la femme d'un des hauts responsables du centre. Elle a brièvement fait partie de la collection de maîtresses de Vanreen. Ils sont restés amis. La physique théorique lui échappe complètement, mais elle lui fait totalement confiance (et elle sait qu'il est totalement intègre et qu'il agit pour le bien de tous). D'ailleurs, il ne lui a pas caché qu'il allait commettre ce que les autres considéreraient comme un crime. Elle a volontairement accepté de l'aider. Sa mission est simple : poser une charge d'explosifs sur le point de Transit, à la réception d'un signal radio donné. Soit dit en passant, Vanreen fera l'impossible pour la sauver, si les PJ ont la goujaterie de la prendre en otage...

Evénements précipités

Quelques jours après leur arrivée, les PJ assistent à l'arrivée d'une douzaine d'indigènes en costumes bariolés, montés sur



Vaelia
I 15(7), D 12(6), V 12(6), M 10(5), E 14(7)
P 10(5), R 8(4), F 8(4), C 10(5), A 14(7)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5
Combat mains nues :
Att : 1 Par : 1 Esq : 2
Prise : 2 Renv : 1
Combat arme blanche :
Att : 0 Par : 0 Esq : 0
Arme : -
Tir : 1
Rt : 74
Talents : Acrobatie 2; Coordination 2; Débrouille 7; Dissimuler 2; Discrétion-Filature 0; Endurance 3; Expliquer 5; Manipulation 3; Remarquer détail 7; Administration 6; Connais. armement 0; Construction 2; Electronique 7; Géologie 5; Informatique 7; Mécanique 1; Physique-Math 8; Sabotage 1.

▷

Guerrier j'retien

I 8(4), D 12(6), V 16(8), M 10(5), E 12(6)
P 15(7), R 14(7), F 15(7), C 16(8), A 14(7)
Vie : 7/3/1 ; Init : 6
Combat mains nues :
Att : 6 Par : 7 Esq : 6
Prise : 7 Renv : 6
Combat arme blanche :
Att : 6 Par : 7 Esq : 6
Arme : bec de faucon
Att : +1 Par : +1 Esq : -1
CA 3 CD 1
(feinte : 1)
Protection :
écailles de serpent
CD 4 / 1 / 2 / 0
Tir : -
Rt : 68
Talents : Acrobatie 9 ; Débrouille 5 ; Dissimuler 6 ; Dialogue 2 ; Discrétion-Filature 6 ; Grimper 7 ; Manipulation 4 ; Nager 5 ; Pister 5 ; Remarquer détail 7 ; Vigilance 8 ; Equitation 6 ; Médecine 0 ; Milieu air-mer 0 ; Milieu rural 2 ; Milieu sauvage 5 ; Milieu urbain 0 ; Navigation 0 ; Pièges 2 ; Premiers soins 1 ; Sabotage 0 ; Serrures 0 ; Techniques survie 6.

des espèces de girafes rouges. Ils n'ont pas l'air hostiles, mais ils portent quand même des épées en bronze. Leur chef demande à parlementer (dans sa langue maternelle, bien sûr). Il y a des tradmod-3 dans l'Usine. Après quelques malentendus et difficultés, le chef pourra s'exprimer devant le directeur du centre, les PJ et une poignée d'autres officiels. Son discours est relativement clair. En gros « vous êtes sans doute des demi-dieux qui vivez dans une cité magique, mais vous allez déguerpir, sinon on vous chasse ». Il y a une idée qui revient souvent dans son discours : celle d'un appel aux « dieux supérieurs qui vivent dans les étoiles et qui vous feront partir ». C'est du moins ce que dira le tradmod les deux ou trois premières fois. Après quoi, il emploiera l'expression « autorités galactiques ». Une fois le message transmis, le chef partira... A partir de là, tout s'enchaînera très vite.
Le lendemain, un scientifique qui avait passé sa journée de congé à se promener en bulle rentre terrifié. Il a assisté au départ d'une armée qui vient dans la direction d'0-Z. Après une ou deux missions d'espionnage, on connaîtra mieux leur nombre (environ cinq mille hommes) et il sera possible d'évaluer le temps qu'ils mettront à arriver : dans les huit jours. Il n'y a pas de vaisseau assez grand à proximité pour évacuer tout le monde. Tous les Megas pourraient se transiter à l'abri sur Norjane, mais il resterait beaucoup de monde. Reste l'option de demander des renforts, ce qui n'enchante personne. C'est néanmoins celle qui sera retenue.
Malheureusement, une ou deux heures plus tard, le tétraèdre explose. Toute voie de repli est coupée et les renforts ne pourront pas venir. Orchestrez l'avalanche de catastrophes de façon à ce que les PJ n'aient pas vraiment le temps de raisonner. A ce stade, ils doivent se dire que cela ne peut pas être pire. Histoire de les conforter dans cette illusion, vous pouvez leur livrer Vaelia. Ce n'est pas une terroriste expérimentée. Elle se sera sans doute fait repérer. Une ou deux heures de filature et de recoupements, et ils peuvent l'interroger.
Très peu de temps après, ils reçoivent des messages radio de « l'annexe ». Le dialogue est brouillé et long (il faut près d'un quart d'heure aux ondes radio pour faire le trajet astéroïdes/J'red), mais le sens est clair : une petite flotte de vaisseaux de combat est sortie du triche-lumière juste devant Ohms. Ils ont débarqué, ont détruit pas mal de choses dont les navettes et le point de Transit (Vanreen leur avait fixé une liste d'objectifs prioritaires. Ils n'ont pas la moindre idée de ce que c'était). Peu après, ils s'emparent de la salle de contrôle et c'est le silence. Côté pratique, les gens de l'annexe ne risquent pas grand-chose : les contrebandiers n'ont pas détruit les systèmes de survie, et ils ont assez d'air et de vivres pour tenir le temps qu'une flotte de secours arrive.

Enfin, clou du spectacle, la flotte d'envahisseurs arrive en orbite à peu près au moment où l'armée barbare met le siège autour de la base. Les PJ pourront discuter avec un officiel mielleux de la flotte des « Libres Marchands confédérés ». Avec un beau culot, il nie toute responsabilité dans l'attaque des astéroïdes. En fait, il propose d'évacuer tout le monde – ils ont un gros porteur. Il demande juste, en échange, que la base lui soit livrée telle quelle, et que les Megas y renoncent officiellement et par écrit. « C'est cher, mais c'est notre prix. Si vous ne voulez pas, faites-vous égorger, c'est pas notre affaire ».

Que peuvent faire les PJ ?

Voici quelques pistes. Il est absolument certain qu'ils auront d'autres idées. Tenez-vous prêt à improviser.

- Mettre 0-Z en état de défense. Il sera difficile de protéger les différents sites, assez éloignés les uns des autres. De plus, il n'y a ni remparts, ni fossé, ni aucun dispositif défensif. Des PJ ingénieux pourraient essayer de bricoler le champ de force qui est censé enfermer la brèche en cas de problème. Il faudra augmenter considérablement son rayon d'action, mais cela reste faisable. D'autres préféreront s'en remettre à des solutions psychologiques. L'organisation d'un très impressionnant spectacle d'hologrammes guerriers est du domaine du possible, tout comme une démonstration aérienne (il n'y a pas d'armes offensives sur les bulles, mais certains robots-jardiniers possèdent des stocks d'engrais liquides et de pesticides. Si c'est ce qui est employé, il y aura des morts chez les assaillants. Mais il est possible de créer un liquide nauséabond et chimiquement inactif). Quant à l'emploi de la force brute, ce n'est pas une bonne idée. Les Megas seraient obligés de se battre à un contre dix. Et les guerriers d'en face sont nettement meilleurs combattants que les savants. Si les PJ arrivent à repousser un ou deux assauts, les indigènes demanderont une trêve.
- Négocier avec les Libres Marchands n'est pas une bonne idée. Bien qu'il y ait des faiblesses dans leur position. Entre autres, l'AG n'apprécierait certainement pas la mise en exploitation d'un monde en friche (mais s'ils sont déjà installés, même illégalement, les Libres Marchands pourront négocier un accord avantageux pour eux – un gros dédit, ou une concession limitée aux régions désertiques). De plus, ils deviennent de plus en plus nerveux au fur et à mesure que le temps passe. Ils craignent l'arrivée de la FRAG.
- Plusieurs personnes essayeront de créer un nouveau point de Transit. A moins que l'un des PJ ne tente le coup lui-même, ne vous embêtez pas avec la procédure : tout le monde échoue.

Négociation

Reste une idée un peu désespérée : aller parler directement avec Vanreen. Il est avec l'armée barbare, et il ne demande pas mieux. Si les PJ n'y pensent pas eux-mêmes, il se manifestera et demandera à négocier. Il est furieux. Les Libres Marchands n'ont pas rempli leur part de contrat. Ils devaient juste évacuer tout le monde, sans poser de conditions. Il a compris qu'il s'était fait rouler et il est disposé à faire un bout de chemin avec les PJ, moyennant certaines conditions. Elles sont simples : la fermeture de la brèche et la promesse de pouvoir s'expliquer librement avec les autorités de la Guilde. Ne vous gênez pour faire de cette discussion un cauchemar. Il est prêt à faire le plus gros des concessions, mais les PJ ne le savent pas, et il semble en position de force.
Pour la brèche, c'est selon lui assez facile : il suffira de faire sauter le Veilleur. Il se fait fort de bricoler quelques petites bombes « propres », à condition d'avoir accès à l'Usine. Il a besoin de quelques jours, au cours desquels il faudra « amuser » les Libres Marchands. A moins qu'un des PJ ne soit un artificier compétent, auquel cas il pourrait créer un point de Transit vers Norjane, en gage de bonne foi. Si les PJ ne le trahissent pas, il placera très prudemment les charges, avec leur aide. L'explosion fera sauter tout un pan de la montagne. Cela suffira pour semer une certaine panique dans l'armée barbare. Les PJ pourront négocier avec les chefs, qui seront beaucoup plus malléables. La menace qu'ils représentaient éliminée, ils peuvent se permettre d'envoyer les Libres Marchands au diable. Ces derniers pourraient tenter un débarquement, mais le cœur n'y est pas. Si les PJ ont eu le bon sens d'envoyer un SOS, la FRAG ne tardera pas, de toute façon. Quant à la brèche, désormais sous des tonnes de pierres, sa réouverture d'ici deux ou trois ans reste du domaine du possible.

Conclusion

Une fois les communications rétablies avec Norjane, il ne reste plus aux PJ qu'à prendre leur décision. Vont-ils respecter la promesse faite à Vanreen, préféreront-ils le droguer et le réexpédier chargé de chaînes devant leurs chefs ? Quoi qu'il en soit, ils seront invités à siéger au tribunal. La défense de Vanreen sera simple : il a fait ce qu'il avait à faire pour le bien de l'univers, devant lequel même les intérêts de la Guilde doivent s'effacer. D'ailleurs, il n'y a pas eu de victimes, juste des dégâts matériels (et encore, pas très importants). Divers experts donneront leur avis sur sa théorie. Ils ne sont pas d'accord entre eux, mais reconnaissent qu'elle est du domaine du possible. L'avis des PJ fera sans doute pencher la balance. Une promotion et un poste fixe à Norjane sont envisageables, tout comme un long séjour en prison...



Que va devenir 0-Z 430 ?

Disons-le franchement, le but du scénario est de placer les Megas dans une situation de stress où les catastrophes s'enchaînent à toute vitesse, puis dans une négociation quadripartite où tout le monde est coincé,et de voir comment ils se sortent de tout cela. L'issue peut être,et sera sans doute, complètement différente de ce que suggère la conclusion.
Mais à moins que vous ne vous sentiez l'envie d'une scène à grand spectacle, évitez de détruire la base. Elle pourrait resservir. Vous trouverez ci-dessous quelques idées de scénarios qui pourraient s'y dérouler. A vous de décider si vous y impliquez directement les PJ, ou si vous les laissez apprendre de temps en temps ce qui passe sur 0-Z.

Les négociations de paix

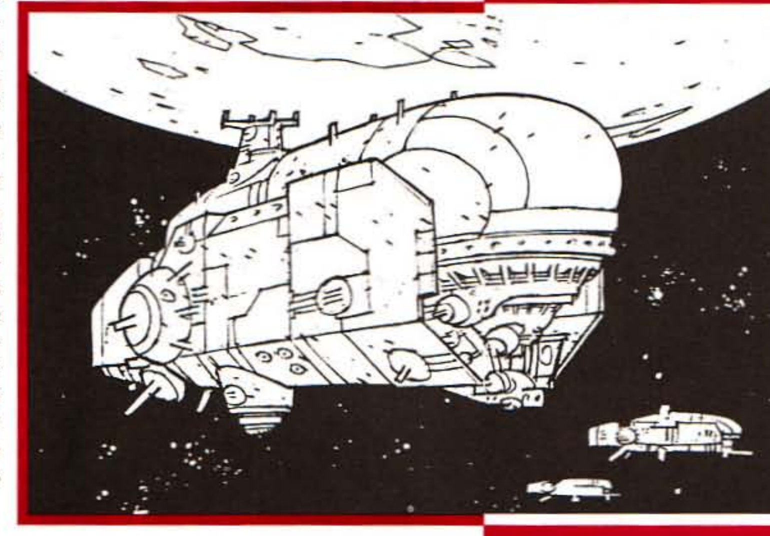
Les indigènes convenablement effrayés, il reste à les convaincre de se disperser, de préférence avec un accord en bonne et due forme autorisant la Guilde à rester encore quelques dizaines d'années. Il faudra composer un petit groupe de diplomates compétents, qui se rendra auprès des rois des Trois Peuples (l'ex-coalition antimega). Il faudra quelques jours de discussions avec leurs envoyés pour les convaincre d'accepter, puis une petite semaine de voyage jusqu'à leur capitale.
Celle-ci porte le nom de Lmonia. C'est une cité de tentes et de chariots. Les rares bâtiments fixes ont une vocation religieuse. Les indigènes sont des nomades qui vivent de chasse et d'élevage. En dépit ou à cause d'une vie matérielle extrêmement rude, ce sont des mystiques, qui voient la main des dieux dans toutes choses. Leur panthéon est extrêmement étendu et varié, et les prêtres sont puissants. Bien entendu, les négociations ne vont pas bien se dérouler. Les rois peuvent être, selon les points de vue, décrits comme une bande de sauvages arrogants qui marchandent comme des maquignons, ou comme de nobles souverains désireux de sauvegarder l'indépendance de leur peuple. Quoi qu'il en soit, l'un d'eux sera assassiné le surlendemain de l'arrivée des personnages. Comme de bien entendu, on cherche à leur faire porter le chapeau. Ils seront sans doute arrêtés. Ils devraient pouvoir se transférer dans d'autres corps. Il ne leur restera plus qu'à mener l'enquête à partir de ces derniers, en ayant à l'esprit qu'au bout de deux ou trois jours, les risques de rester piégés dans la conscience de leur hôte deviennent très important. Mais comme de toute façon, d'ici là, on aura mis à mort leurs corps d'origine, ils ont vraiment intérêt à comprendre ce qui s'est passé d'ici là.
Le coupable n'est pas le successeur désigné du roi défunt (un gros mollasson qui pense surtout à manger et à dormir). Il s'agit d'un des autres rois, qui envisage de récupérer ses sujets et ses biens. Quant aux PJ, ce sont d'excellents boucs émissaires.
Une fois sortis de ce guêpier, il faudra négocier l'accord avec les nouveaux rois. La Guilde devrait obtenir de séjourner à perpétuité au pied du Veilleur, et avoir la certitude de ne plus jamais être dérangée. Mais qu'offrir en échange ? Les règlements de l'AG limitent de façon drastique la quantité de « bienfaits » qu'un peuple de faible NT peut attendre de la civilisation galactique. Une petite assistance médicale, peut-être ? Evidemment, les rois veulent apprendre à voler, à lancer des éclairs, etc. 0-Z recevra bientôt un considérable contingent supplémentaire d'écosophes et d'anthropologues, qui tenteront de minimiser les dégâts culturels. S'ils font bien leur travail, Oz deviendra un « pays fabuleux » en une ou deux générations...

La brèche : ouverte ou fermée ?

Cela n'a guère d'importance. Si elle est restée ouverte ou que vous décidez de la rouvrir d'ici quelques temps, les scientifiques resteront là. De toute façon, même si le passage proprement dit est fermé, il reste suffisamment d'anomalies secondaires du continuum pour occuper les chercheurs pendant des années. Il est également possible qu'une autre brèche, vers un univers différent, prenne la place de celle que les PJ ont contribué à fermer. Ou qu'elle se rouvre aux antipodes... Les scientifiques sortiront de toute façon de leur chapeau une théorie absconse pour justifier le phénomène. Par contre l'annexe sera sans doute évacuée et les expériences dangereuses abandonnées.

Le pays d'Oz, une nouvelle planète-refuge

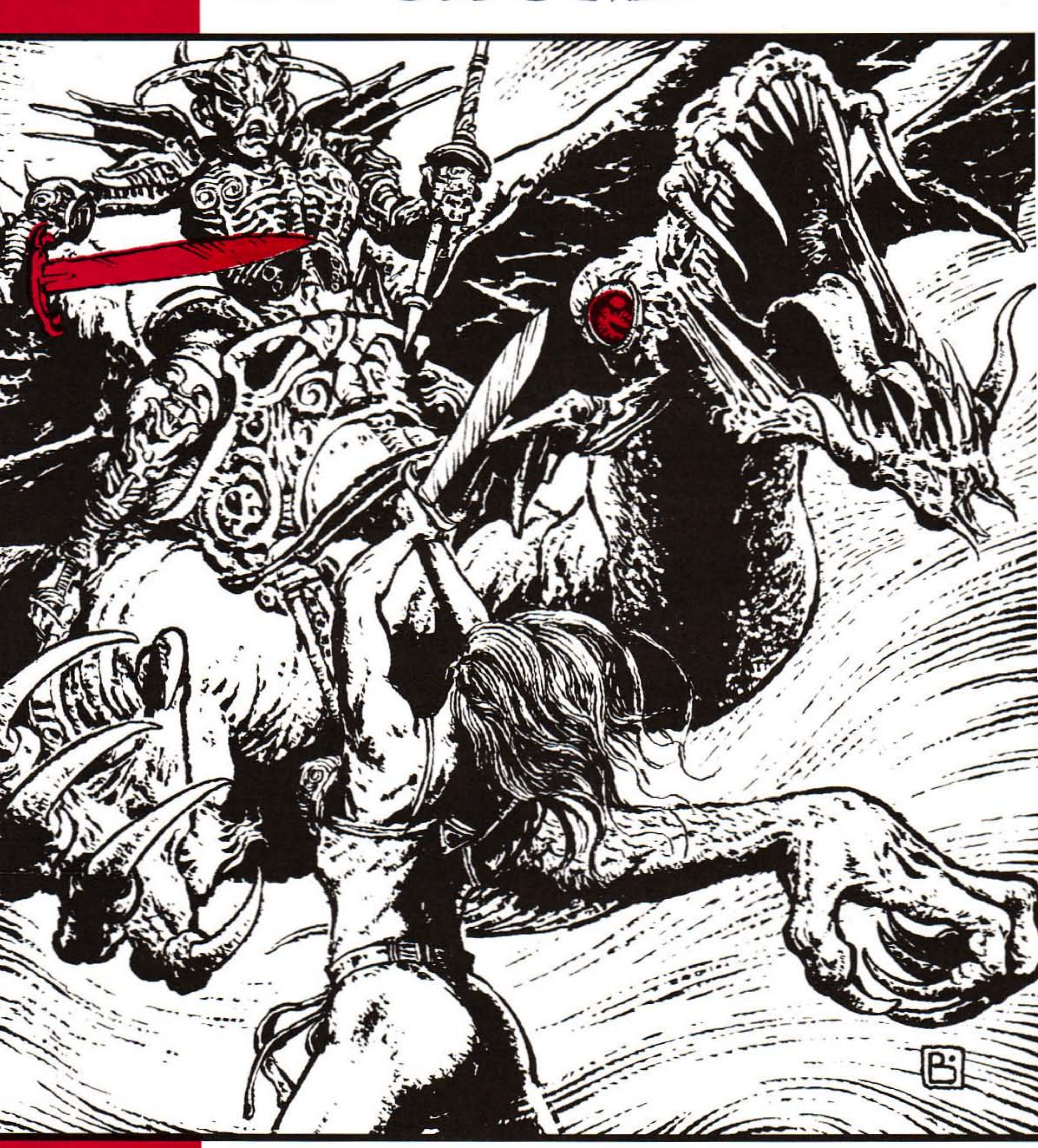
Encore deux ou trois ans de présence sans problèmes, et des changements profonds commenceront à se faire sentir chez les résidents de la base. Leurs enfants grandissent peu à peu. Les plus grands sont envoyés ailleurs pour faire leurs études, mais beaucoup reviennent. La plupart n'ont tout simplement pas envie de partir. Ils prennent leur place dans le projet. Certains – sans doute en quantité suffisante pour poser problème, un de ces jours – s'installent sans autorisation sur des terres appartenant aux indigènes. Il faudra les évacuer, si possible sans violence.
Par ailleurs, la Guilde décidera d'assouplir sa politique de secret à l'égard d'0-Z. Les PJ y auront accès en permanence, et pas mal de Megas débutants ou expérimentés y seront amenés pour visiter le site de ce qui a failli (failli ?) être un désastre majeur pour la Guilde. La façon dont les PJ ont géré la crise sera sans doute intégrée aux cours donnés aux nouveaux Megas. Certains des visiteurs se plairont sur J'ret et y reviendront pour passer leurs permissions. Peu de monde, mais beaucoup de Terriens (les conditions physiques sont très semblables), désireux de mener une vie paisible dans le Village ou d'explorer et de chasser dans l'arrière-pays (sans se faire voir, surtout !). Pays d'Oz prendra sa place parmi les paradis où les Megas viennent se détendre entre deux missions. Mais ce sera un paradis fragile, toujours menacé par un caprice de la brèche ou des frictions avec les indigènes. S'il y a à la tête de la base et des Trois Peuples une personne intelligente et énergique, ces dernières seront très limitées. Soit dit en passant, n'oubliez pas que des escarmouches pourraient, à terme, attirer l'attention de l'Assemblée. Cette dernière tranchera probablement en faveur des Megas (qui, après tout, font un travail utile en surveillant la brèche), mais cela pourrait donner lieu à un scénario du genre « accompagner un inspecteur AG sur le terrain ».



Reste enfin une dernière variable inconnue : le comportement des Libres Marchands. Il se pourrait qu'ils préparent leur revanche...

texte
Eric Simon
illustration
Bernard Bittler

LE SANG DE GROME



Pour Stormbringer

En aide de jeu : le magie des éléments, p. 53.

Cette aventure se déroule dans les Jeunes Royaumes. Les lieux utilisés ne sont pas situés, à vous de le faire selon les impératifs de votre campagne. L'époque se situe entre la perte de l'empire melnibonéen et la fin des Jeunes Royaumes. N'hésitez pas à modifier les caractéristiques et autres compétences des PNJ si vous jugez qu'elles ne correspondent pas à celles des personnages.

Chercheurs d'or

Tout adorateur du dieu chtonien sait que l'or et le sang de Grome ne font qu'un. Enchanté par les prêtres de la terre, l'or acquiert des pouvoirs extraordinaires, du moins pour ses adorateurs. Plusieurs millénaires avant la chute de Melnibonée existait le fabuleux royaume de la Montagne de Fer où un peuple vivait dans l'adoration de Grome. Ce dernier donna à ses fidèles plus de richesses qu'à tout autre race. L'éden prit fin avec l'invasion melnibonéenne.

Les guerriers-sorciers détruisirent la beauté de la Montagne de Fer et pillèrent ses richesses y compris son trésor sacré, l'or du temple, le sang de Grome. Avec cet or, les Melnibonéens fondirent les huit statues offertes à Osric. Celles-ci restèrent dans sa famille jusqu'à la perte des provinces de l'empire, conquises par les « barbares ». Durant ces siècles quantité de catastrophes s'abattirent sur cette famille. Grome avait maudit les voleurs de son sang. Osric lui-même périt victime d'une avalanche de pierres.

Les statues changèrent de propriétaires lors de l'invasion de l'empire melnibonéen par les armées de la Loi, cinq siècles avant Elric. Le descendant d'Osric assiégé passa un pacte avec Serpatis pour avoir la vie sauve lui et les siens. En échange, il donnait à Serpatis tous ses biens dont les fameuses statues. Une fois les richesses données, Serpatis ne tint pas parole et fit mettre à mort les Melnibonéens dès qu'ils sortirent de leur forteresse. Cependant le dernier descendant d'Osric maudit le trésor et son meurtrier et en appela aux puissances infernales du Chaos. Celles-ci se manifestèrent dès le lendemain. Alors que Serpatis embarquait sur sa galère avec son butin, une tornade de sang jaillit des cieux et l'emporta lui, son bateau et les statues. Depuis ce jour nul n'a plus revu les statues maudites.

Actuellement deux personnes recherchent ces statues pour des raisons bien différentes. L'une, Hay Kder, est un prince-dragon de Melnibonée décidé à retrouver ces richesses volées par les rustres de la Loi. L'autre, Basrac, est un vagabond, un prêtre défroqué de Kakatal, ayant exercé les professions de mercenaire, voleur et sorcier sans rencontrer de grands succès.

Halte animée

Le scénario commence dans un caravansérail. Il s'agit ni plus ni moins d'une auberge de la taille d'une bourgade où se reposent les grandes caravanes marchandes. Les écuries peuvent accueillir plus de mille chevaux et les chambres et dortoirs autant de personnes. On y trouve de tout et toutes sortes de gens des quatre coins du monde.

Ce genre de lieu offre bien des attraits pour des aventuriers, on y apprend des nouvelles de tous pays, tout y est à vendre et on y rencontre les personnes les plus incroyables. L'ambiance est bruyante, animée, cosmopolite et agressive, les rixes ne sont pas rares tout comme les duels (la rencontre entre un prêtre guerrier de Pan Tang et un chevalier de Lormyr est rarement amicale).

Laissez les personnages profiter de l'endroit avant de faire intervenir le prince-dragon et ses démons (voir chapitre suivant). Voici quelques PNJ typiques destinés à colorer l'endroit. Certains peuvent devenir des relations durables des personnages.

— **Gauguel Frön**. C'est le « patron » du caravansérail. Ancien marchand ayant fait fortune, il s'est retiré du négoce et se contente de percevoir les droits des voyageurs et marchands. Il connaît tous les pays des Jeunes Royaumes (sauf Pan Tang), a des contacts dans chaque port et capitale et connaît tous les ragots des cours et des marchands. Frön est honnête mais a le sens des affaires, tout se paye même les renseignements. Il peut servir d'intermédiaire et recruter les personnages pour un de ses amis.

— **Rakh l'aveugle**. Ce Pykaraïdien est un guerrier aveugle à la force extraordinaire. Il a un démon pour arme qui lui sert aussi d'œil. Rakh est un joueur invétéré et travaille au caravansérail comme chef des gardes pour rembourser ses dettes de jeu continuelles. Il demeure froid comme un iceberg de jour comme de nuit et ne s'anime que lorsqu'il joue. Rakh a un seul ami : Frön. Accessoirement Rakh est aussi un maître d'armes.

— **Vivélia**. C'est la plus belle danseuse du caravansérail. C'est donc la plus désirée et la plus chère des courtisanes du lieu. Vivélia connaît bien des secrets qu'elle vend au plus offrant. Sous des airs cajoleurs elle cache une nature calculatrice. Un homme se limite à ses yeux aux GB qu'elle peut lui soutirer.

— **Ordondus**. Prêtre de Goldar, ce débonnaire personnage est le prêteur sur gages et usurier du caravansérail. La seule personne qui le batte à son jeu est Vivélia. Son taux de prêt est à 10 % par an. Il garde les objets en gage pendant six mois avant de les vendre. On trouve de tout dans son échoppe. Deux molosses ne le quittent jamais.

— **Spélyos**. Vilmirien décharné, Spélyos vit du jeu. Il ne triche jamais (ou alors nul ne sait comment) mais gagne régulièrement. Spélyos a dépouillé maintes et maintes fois Rakh. Quand il ne joue pas, il se contente de discuter avec les voyageurs.

— **Vyrlith**. Gladiateur et manchot, Vyrlith combat une fois par semaine dans l'arène du caravansérail. Il est le seul gladiateur résidant en permanence au caravansérail. Il accepte de se battre contre quiconque au premier sang. Il y réfléchira à deux fois avant d'accepter un combat à mort. S'il accepte il exigera une forte somme, 10 000 GB au moins. Vyrlith est une légende vivante, il a appris son métier dans les arènes de Pan Tang et s'en est évadé ! Il est le seul à avoir réussi cet exploit. Vyrlith est maître d'armes et déteste les Pan Tangiens. Son caractère est cordial.

Le souffle de la mort

Une heure ou deux après la tombée de la nuit, des bruits de combat (cris, fracas, appels au secours...) attirent l'attention des personnages. Quelques rounds plus tard, des guerriers pâles (voir plus loin) font intrusion là où se trouvent les personnages, visiblement animés d'intention meurtrières. Si vos aventuriers ont un puissant sorcier comme ennemi laissez-leur croire que ces démons leur en veulent spécialement à eux.

Hay Kder est responsable de cette invasion démoniaque ; plus d'une trentaine de démons dévastent le caravansérail. Le Melnibonéen désire simplement éliminer ce concurrent grotesque qui ose le défier, Basrac. Il a choisi d'envoyer pour cette basse besogne une horde de démons. Il juge en effet qu'il est temps que les Jeunes Royaumes retrouvent la crainte de Melnibonée. Hay a fait son invocation non loin du caravansérail et attend sur son dragon que ses esclaves démoniaques lui ramènent l'insolent Basrac.

Malheureusement pour son orgueil, cette nuit le caravansérail regorge de guerriers, et les démons finiront par être taillés en pièces, tout comme deux bonnes centaines de voyageurs. Laissez cependant les personnages aux prises avec un bon nombre de démons. Faites intervenir des PNJ si la situation tournait trop en leur défaveur. Au cours du combat, faites apparaître que les démons se concentrent sur un homme, Basrac. Le dernier démon tué, des cris se feront entendre de l'extérieur et une gigantesque forme serpentine ailée se détachera un court instant

Basrac
Ilmiora, prêtre-voleur

FOR 10 CON 11 TAI 9
INT 19 POU 18 DEX 15
CHA 8
PdV : 11
Armure : 1d6-1 (cuir)
Armes :

Epée large	Att. : 61%
Dgt. : 1d8+1	Par. : 70%
Poing	Att. : 45%
Dgt. : 1d3	Par. : -

Compétences :
Invocation 40 %, Lire/Ecrire haut melnibonéen, Connaissance des plantes 59 %, Soigner 74 %, Persuader 98 %, Couper une bourse 83 %, Evaluer un trésor 63 %, Chercher 85 %.

Basrac est l'aventurier raté par excellence. Il court sans cesse après la fortune, mais celle-ci déjoue tous ses efforts. Cette fois il espère bien devenir l'homme le plus riche des Jeunes Royaumes. Basrac a plus de cinquante ans, il offre une silhouette fatiguée et un visage ridé dépourvu de la moitié de ses dents. Son âme s'est desséchée au cours de ses mésaventures. Il est prêt à commettre toutes les félonies pour satisfaire sa cupidité. Basrac possède quelques élémentaires liés.

▷

Hay Kder
Melnibonéen, prince-dragon

FOR 13 CON 12 TAI 16
INT 21 POU 20 DEX 13
CHA 14
PdV : 16
Armure : 1d10+2+1d6 (plaques de qualité)
Armes :
Epée longue Att. : 82 %
Dgt. : 2d8+1d6* Par. : 98 %
Arc en os Att. : 83%
Dgt. : 2d6+1+1d4 Par. : -
Compétences :
Invocation 57 %,
Equitation 79 %,
Persuader 64 %,
Eviter 73 %.

Hay est un jeune Melnibonéen avide d'aventure et de puissance. Il considère les humains comme des animaux et ne croit pas en leur force. Il se prend pour un héros des anciennes légendes melnibonéennes et souhaite raviver la gloire du défunt empire par ses prouesses. Malheureusement pour lui, le monde a bien changé depuis la haute époque de l'empire. Hay manque d'expérience, il a eu de très bons maîtres en escrime et sorcellerie mais il n'a jamais affronté d'adversaires réels ni de concurrents. Hay possède de nombreux démons, à vous de les définir selon la force de vos propres personnages. Son rôle dans cette aventure est de terroriser les joueurs (un prince-dragon et son dragon font réfléchir à deux fois). Les personnages ne doivent pas l'affronter directement. Sa présence répétée doit agir comme un aiguillon.

dans le ciel. Dépité par sa défaite, Hay Kder part soigner son orgueil mis à mal. Le caravansérail sera en émoi après cette attaque. Nul ne comprend pourquoi ces démons sont apparus et encore moins ce que faisait là ce dragon. Apparemment les personnages sont les seuls à avoir remarqué l'intérêt des démons pour Basrac (après tout ce sont eux les héros). Il est à souhaiter que les personnages s'intéressent à lui. Par contre, s'ils se comportent comme des mérous tétraplégiques, insistez ! Basrac viendra à eux. Inquiet pour sa vie, il recherche des mercenaires pour le protéger. Il a porté son dévolu sur les aventuriers.
Basrac vit depuis des années en solitaire et ne tient pas à partager son « trésor ». Par contre, l'attaque des démons lui a fait comprendre qu'il se frotte à bien plus fort que lui. Si Hay Kder l'avait attaqué en rase campagne, Basrac sait très bien qu'il serait mort, l'orgueil du Melnibonéen l'a momentanément sauvé. La peur lui fera accepter les questions des personnages et leur présence. Basrac leur indiquera qu'il recherche un trésor perdu lors de la chute de l'empire melnibonéen mais restera volontairement vague. Il acceptera avec joie l'aide des aventuriers en échange d'une part du trésor (il compte bien qu'ils disparaîtront au fur et à mesure ; son rêve serait que ses nouveaux « amis » périssent en tuant ce « fat de Melnibonéen »).
Si les personnages se renseignent sur Basrac, il apprennent à peu près tous les éléments contenus dans sa fiche de personnage, à l'exception de sa quête actuelle. Basrac passait aux yeux de tous pour un aventurier sur le retour et portant la poisse... Arrivé à ce stade, l'aventure peut se déplacer dans les ruines de l'antique palais d'Osric.

Une mémoire éternelle

Basrac explique en cours de route les raisons de fouiller les ruines vers lesquelles ils se dirigent. C'est là que vécut et disparut le dernier Melnibonéen possesseur du trésor. Volé et trahi par Serpatis, il le maudit et l'envoya on ne sait où avec son trésor. Basrac a découvert que cette famille melnibonéenne possédait depuis des temps immémoriaux un démon particulier. Celui-ci mémorisait d'une façon inexplicable tous les faits et gestes et paroles des membres de cette famille. D'après ses renseignements cette entité démoniaque serait toujours dans les catacombes du palais, et Basrac espère qu'elle connaît l'endroit où repose le trésor.

Le palais d'Osric

Les ruines du palais d'Osric couvrent une dizaine d'hectares. Le palais a été pillé puis brûlé voici quelques siècles. Depuis, les villes des alentours s'en sont servis comme carrière pour récupérer des pierres de taille. Laissée à l'abandon, la végétation a repris ses droits. Tout cela a transformé le splendide palais d'Osric en une masse de ruines informes envahies par les ronces, et à demi enfouies sous les arbres et les buissons.
Trouver un passage menant aux catacombes ne sera pas chose facile du fait de l'abondante végétation. Il en existe heureusement plusieurs. Tous présentent la même particularité. Une grande dalle gravée du symbole de la Loi les mure tous. Chaque dalle porte aussi un texte gravé à demi effacé. Celui-ci dit la chose suivante : « Moi Aubec de Malador, champion de la Loi, ai fait scellé ces catacombes en l'an 21 afin que les hommes vivent en paix sans souffrir des cauchemars qui survivent sous cette terre. Réfléchis avant de briser ce symbole sacré. Il n'est pas bon de réveiller les monstres enfantés par les ducs du Chaos. »
Entrer dans les catacombes demandent donc de briser une de ces dalles. Si les personnages hésitent, Basrac cassera la dalle d'un coup et d'un seul. Les brigands vivants dans les ruines (voir ci-dessous) n'ont jamais osé passé outre l'avertissement. Régulièrement des grognements se font entendre des catacombes. Nul parmi eux ne désire voir la créature qui pousse ces cris déchirants. Si les personnages séjournent un temps dans les ruines, eux aussi pourront entendre ces cris mystérieux.

La compagnie de Malmort

Les ruines du palais d'Osric servent actuellement d'habitat à une bande de malandrins réunissant mendiants, voleurs de tout poil, brigands et assassins. Ce ramassis de nuisibles s'est organisé en une sorte de compagnie avec ses lois et ses chefs et s'est baptisée la compagnie de Malmort. Leur chef, Krell, est un véritable baron. A ce titre et par son habileté il s'est tissé un réseau « d'amis » parmi les puissants. Cela lui permet de receler les biens volés, de détourner les foudres de la loi et même de posséder en toute légalité ce fief. Les personnages entrent donc sur un territoire où Krell est le seul maître et ce avant même les dieux, ses hommes se caractérisant par un agnosticisme radical. Voici une description des différents groupes composant cette association à but lucratif.
— **Krell**. C'est ce que l'on appelle un baron brigand mais aussi un habile diplomate. Ses « amis » appartiennent à la plus haute société. Krell aime avant tout faire souffrir, vivre dans le luxe et le raffinement et n'obéir à personne. Il connaît quelques rudiments de sorcellerie : il sait invoquer les élémentaires mais n'a jamais osé conjuré une entité démoniaque. Il possède quelques élémentaires liés.
— **Les assassins**. Ils constituent l'aristocratie de la compagnie et sont au nombre de six, tous originaires d'Ilmiora. Ils forment la garde personnelle de Krell et assurent son autorité et l'exécution de ses sentences. Ces assassins représentent le plus grand danger, ils sont efficaces, audacieux et possèdent des poisons mortels.
— **Les brigands**. Il s'agit de paysans préférant l'or des voyageurs sans défense au labour de la terre et de mercenaires sans emploi. Ils servent de gens d'armes au baron et perçoivent les droits de passage sur ses chemins, et à l'occasion détroussent et rossent les imprudents qui traversent le fief de Krell. Ils sont en tout une quarantaine. Leur force est dans leur nombre, ils ne sont ni bien équipés ni fort courageux.
— **Les voleurs**. En tout une vingtaine, ils utilisent Krell comme protecteur et receleur en échange d'un tiers de leur butin. Ils opèrent dans les villes des alentours mais aussi dans les pays étrangers.
— **Les mendiants**. C'est la lie de la compagnie de Malmort. Leurs rangs comptent plus de trois cents membres. Les moins mal en point servent d'espions dans les villes environnantes et annoncent la venue des voyageurs (ce qui est sûrement le cas pour les aventuriers). Les autres gagnent leur pitance comme mendiants sur les routes, comme serviteurs au « château » du baron Krell ou encore comme souffre-douleur dudit baron.
Les personnages apprennent l'existence de la compagnie à la dernière ville avant d'atteindre les ruines. En interrogeant les habitants ils peuvent obtenir la plupart des renseignements donnés ci-dessus. Faites-leur comprendre que Krell est un adversaire dangereux et cupide (le trésor de Basrac l'intéresserait certainement). Il serait préférable que les aventuriers se donnent un plan d'action avant de se jeter dans la gueule du loup. Plusieurs approches sont possibles, en voici une brève présentation, à vous de les développer selon les actions entreprises.
● **L'infiltration**. Les aventuriers prétendent vouloir rentrer dans la compagnie de Malmort. Les brigands les amènent alors devant Krell. Le baron se méfie des groupes voulant entrer dans sa compagnie, il craint qu'ils fomentent une sédition contre son autorité. Il peut retenir un ou deux personnages et congédier les autres. S'ils veulent être tous acceptés, les aventuriers doivent se montrer persuasifs et faire preuve de talents pouvant intéresser Krell.
Après quoi, Krell les répartit entre les brigands et les voleurs. Si un sorcier est présent, il le prend à son service comme conseiller (méfiant de nature, Krell donne l'ordre à ses assassins de tuer sur le champ le sorcier s'il tente quoi que ce soit contre lui). Les aventuriers doivent alors passer les rituels d'admission dans la compagnie de Malmort : beuveries, combat au premier sang...
Afin de tester leur fidélité, Krell les envoie immédiatement en mission. A vous de la définir : voler un palais, assassiner un représentant de la Loi, enlever une



jeune beauté... La mission réalisée, Krell les laisse tranquilles. Ils peuvent désormais chercher à descendre dans les catacombes.

● **La négociation**. Les personnages abordent franchement Krell et lui expose leur volonté de descendre dans les catacombes du palais. Bien sûr le baron brigand désire savoir pour quelles raisons. Les personnages doivent alors endormir sa méfiance. S'ils échouent, Krell les fait suivre par plusieurs de ses voleurs et assassins, ce qui fait autant d'adversaires supplémentaires. Dans le pire des cas, il les fait prisonniers et tente de leur faire avouer leur secret. Offrez alors une chance d'évasion à vos personnages. Krell ne s'embarrasse guère de prisonniers.

La meilleure solution consiste à prétendre venir explorer les catacombes du palais pour en retirer les richesses et piller les tombeaux des Melnibonéens. Krell se contente alors d'exiger la moitié du butin et envoie un de ses assassins accompagner les explorateurs.

● **L'action commando**. Les personnages rentrent dans les ruines en espérant passer inaperçus. Les brigands ne sont guère vigilants, et plusieurs passages menant dans les catacombes se situent en dehors de la partie occupée par la compagnie de Malmort. Cette approche est donc plutôt favorable aux personnages. Cependant s'ils sont repérés, la chasse aux espions sera vite ordonnée par Krell. Organisez alors une course-poursuite.

● **L'attaque de front**. Cela demande un groupe très puissant avec plusieurs guerriers et au moins un sorcier. Krell a prévu de longue date plusieurs plans pour faire face à un assaut. Les brigands tentent de contenir les attaquants. Dès qu'ils ont le dessous, ils s'enfuient pour revenir plus tard par une autre direction. N'oubliez pas qu'ils connaissent cent fois mieux les ruines que les aventuriers. Les voleurs se contentent d'utiliser leurs armes de jet et harcèlent continuellement les personnages. Ils évitent tout combat au corps à corps. Pendant ce temps les six assassins préparent une embuscade. Krell intervient lors de l'embuscade, libérant ses élémentaires contre les intrus.

Cette approche est très risquée, dans le meilleur cas, un ou plusieurs aventuriers risquent de périr ou de recevoir des blessures majeures.

Dans les catacombes

Dès que l'une des dalles consacrées est brisée, les personnages peuvent descendre dans les catacombes du palais d'Osric. L'écho du bruit causé par la fracture de la pierre leur revient plusieurs minutes durant. Depuis cinq siècles l'endroit était clos, nul n'ayant bravé l'interdit édicté par Aubec de Malador. Une odeur forte se dégage des catacombes, un cocktail de moisissures et de relents de fauves...

Les catacombes couvrent une surface similaire à celle du palais mais sur plusieurs niveaux. Les personnages devront prendre leur précaution pour ne pas s'égarer dans ce dédale. Un silence de mort règne dans ces lieux. Une épaisse couche de poussière recouvre les murs et tous les objets, des toiles d'araignée cachent les plafonds et drapent les portes d'épaisses couches. Certains endroits sont partiellement inondés par une eau croupissante qui génère une profonde mousse grise à l'odeur âcre. Ces mousses poussent sur plus d'un mètre, formant un immonde bourbier. De temps à autres, les aventuriers trouvent sur le sol des lambeaux noirs, longs de plusieurs mètres, desséchés. Il s'agit des mues de la Mort qui rampe.

Laissez errer les personnages un certain temps dans ce dédale avant de les laisser trouver le démon ancestral d'Osric. Agrémentez cette pérégrination de rencontres et d'événements. Régulièrement, les personnages découvrent des vestiges et débris (mobilier, armes, vaisselle, objets divers) datant de l'époque melnibonéenne. Tous ont souffert du temps et ne sont plus utilisables. Si vous le désirez, les personnages peuvent trouver un démon lié oublié en ces lieux depuis leur clôture.

Par endroits, ils découvrent des ossements en grands nombre. Il s'agit visiblement de gens massacrés, très peu portent des débris d'armes et d'armures. Ce sont les restes des habitants du palais et de leurs serviteurs exécutés sommairement par les guerriers de Serpatis.

Les aventuriers arrivent devant l'entrée menant à la nécropole des princes de la lignée d'Osric. Un avertissement en lettres d'or écrit en haut melnibonéen orne le frontispice : « Quiconque entrera ici pour dépouiller les princes reposant dans le sommeil de la mort restera à jamais en ces lieux et montera douloureuse garde. »

Des sépulcres et gisants sont visibles dans des alcôves de l'autre côté de la porte. Apparemment, elles n'ont jamais été violées, et pour cause. Toute personne qui rentre dans la nécropole doit réussir, tous les rounds, une lutte POU/POU contre le démon veillant sur les lieux. Son POU est de 60 et il est impossible de s'unir pour le vaincre. Toute personne qui rate perd définitivement 1d6 points d'INT et de POU, et ce par round passé dans la nécropole. Dès que l'une de ses caractéristiques tombe à 0, elle devient une arme contrôlée par le démon (voir ci-dessous). Ce n'est pas pour rien qu'Elric considère la sorcellerie de ses ancêtres comme la plus puissante jamais pratiquée sur ce monde !

De nombreux soldats de Serpatis ont été victimes de ce démon. Certains demeurent dans la nécropole, d'autres non loin de son entrée. Ils attaquent les personnages dès qu'ils passent à leur proximité. Ils bénéficient d'une surprise automatique pendant le premier round. Immobiles depuis des siècles, ils sont engloutis maintenant sous des couches de poussières ou de mousses qui les dissimulent par-



Les maudits

FOR 15 CON 10 TAI 12
INT 4 POU 13 DEX 10
PdV : 10
Armure : 3 points.
Armes :
Griffes (x2) Att. : 40%
Dgt. : 1d6+1d6 Par. : 40%

Guerriers pâles

FOR 13 CON 10 TAI 12
INT 8 POU 14 DEX 16
PdV : 10
Armure : 4
Armes :
Hache Att. : 40%
Dgt. : 1d8+2+1d6
Par. : 20%
Pouvoirs
Vampire : draine 1d6 points de CON (p 22).
Glace : 1d6 points de dégâts, portée 10 mètres (p 20).
Ces démons peuvent utiliser un seul de leur pouvoir par round.
Les guerriers pâles sont des démons à l'apparence quasi humaine, si ce n'est un teint cadavérique. L'armure qu'ils portent semble taillée dans de la glace. Les seuls sons qu'ils émettent sont des sifflements stridents. Leur hache, d'aspect cristallin, ne fait qu'une avec eux (tout comme leur armure). Ces démons servent le duc Balan. Il s'agit en fait des âmes de ses fidèles qui après leur mort s'incarnent pour l'éternité sous cette forme. Une fois tués, ces démons se transforment en statues de glace. Par contre leurs haches demeurent vivantes et conservent le pouvoir de vampiriser. Les utiliser serait une grosse erreur.

▷

En effet, par point vampirisé et transmis à son utilisateur, les chances augmentent d'autant de ramener à la vie le démon (12 points vampirisés signifie 12 % de chance de ramener le démon). Le problème est qu'en le ramenant à la vie, une porte s'ouvre entre leur enfer et les Jeunes Royaumes, si bien que 2d8 autres guerriers pâles apparaissent aussi...

Les hommes de boue

FOR 16 CON 18 TAI 13
INT 10 POU 13 DEX 8
CHA 4
PdV : 19
Armure : 3 (naturel)
Armes :
Mains Att. : 46%
Dgt. : 1d8+1d6 Par. : 32%
Compétence :
Embuscade 100 %.

Ces créatures ressemblent à des humains composés de boue à demi solidifiée, à demi dégoulinante. Ils se déplacent lentement et parlent d'une voix déformée. Les hommes de boue, bien qu'atteints physiquement et mentalement par le Chaos, n'en demeure pas moins fidèles à Grome et obéissent donc aux prêtres du temple. Ils peuvent se fondre à volonté dans la terre ou la roche et se déplacer dans celle-ci.

faitement. Ces créatures n'ont plus rien d'humain depuis longtemps. Leur corps est complètement desséché ou réduit à un squelette couvert de moisissures. Leur âme y est prisonnière, rongée par la haine et la folie. Ils se battent sans armes, leurs mains étant devenues de véritables griffes. Déterminez vous-même leur nombre.

D'autres événements peuvent agrémenter le séjour souterrain des aventuriers : éboulements, puits caché par des mousses, démons... à votre bon cœur.

Au cours de l'exploration, les personnages entendent un grognement faible, très lointain, à peine perceptible. La Mort qui rampe les a sentis et se rapproche. Plus tard, les grognements se font plus puissants, plus près, plus fréquents. Utilisez ces grognements pour faire monter la tension.

Lorsque les aventuriers auront goûté à tous les plaisirs offerts par les catacombes, faites-les rencontrer le démon ancestral. Ce démon demeure dans une sorte de grande caverne naturelle. Il a l'apparence d'un arbre gigantesque, un chêne haut de plus de quarante mètres, aux branches couvertes de feuilles noires et desséchées. Des bourrelets indiquent des yeux et une bouche. Les yeux sont à demi clos et la bouche morose. Un test sous Voir permet de remarquer à son chef une feuille d'argent vif. Chaque feuille correspond à un membre de la famille d'Osric et ce depuis dix mille ans. Une feuille noire indique que la personne est morte ; argentée, elle signifie un vivant. Cette seule feuille argent est celle de Hay Kder, le seul descendant d'Osric.

Les aventuriers doivent réveiller le démon, celui-ci est assoupi depuis des siècles. Son rôle était de mémoriser tous les faits, gestes et paroles de la lignée d'Osric et de répondre aux questions qui lui était posées (initialement seuls les princes de la famille avaient accès à l'arbre démon). Actuellement il est affaibli, et quand il ne restera plus aucun descendant d'Osric, il périra également. Sa voix est presque éteinte. Il répondra aux questions de Basrac : le trésor se trouve dans le Doigt de Grome. Quelque peu sénile, ses propos se heurtent et il évoque aussi les souvenirs de l'ancien empire. Si les personnages l'écoutent ils perdent chacun 1d8 points de SAN en découvrant jusqu'où allèrent les Melnibonéens. Si les personnages l'interrogent sur la seule feuille d'argent, il parlera d'Hay Kder. Il peut même leur indiquer sa présence actuelle et ses actes. En l'occurrence, il se situe juste au-dessus d'eux, dans le palais de Krell avec le triple de guerriers pâles et massacre gaillardement les brigands.

Le retour dans les catacombes se complique par l'arrivée de la Mort qui rampe. Il s'agit d'un démon monstrueux libéré lors du pillage du château par les hommes de Serpatis. Son corps est celui d'un gigantesque serpent long de plus de cent mètres. Il possède plusieurs têtes terminant de longs cous. La créature n'est pas là pour tuer les aventuriers, simplement pour conclure cette partie du scénario. Décrivez la Mort qui rampe comme une entité monstrueuse, bien au delà de la force des personnages. Si un assassin de la compagnie est avec eux il sera brisé par le démon en un seul coup. La fuite des aventuriers est facilitée par la taille du démon, celui-ci est freiné par la suite de portes, couloirs...

Lorsque les personnages débouchent à la surface, les guerriers pâles massacrent les brigands. Dès qu'ils sortent, Hay les repère et jette sur eux une vingtaine de ses démons. Laissez les aventuriers faire face quelque rounds à leurs assaillants puis faites arriver la Mort qui rampe qui se régalera de guerriers pâles et de brigands. Les personnages peuvent ainsi échapper encore une fois au Melnibonéen. Heureusement pour eux, son dragon épuisé par son vol est reparti dans les cavernes d'Imrryr. Il ne leur reste plus qu'à se rendre au Doigt de Grome.

Le Doigt de Grome

Les personnages et Basrac connaissent le Doigt de Grome. Il s'agit d'une haute montagne, l'un des plus hauts sommets des Jeunes Royaumes. A vous de le situer dans une zone montagneuse, à votre convenance. Les personnages devront s'équiper avant de s'attaquer au Doigt de Grome (vêtements chauds, cordes, grappins...). Grimper à des milliers de mètres n'a jamais été facile.

La montagne est visiblement sauvage, pas la moindre trace d'habitation humaine récente, pas de route. Décrivez aux personnages une suite apparemment sans fin de vallées de plus en plus encaissées, de pics de plus en plus hauts, de glaciers aussi vastes que des provinces. Plusieurs semaines de voyage à travers ce dédale rocheux sont nécessaires pour atteindre le Doigt de Grome. Celui-ci est visible depuis les premiers contreforts. De loin il ressemble vraiment à un doigt pointé vers le ciel. C'est une aiguille rocheuse de plus de deux mille mètres de haut ! Sa couleur varie du rouge sombre au noir profond.

Plus les aventuriers se rapprochent du pic, plus l'endroit devient désert, les oiseaux et les mouflons se font rares, les ruisseaux sont bizarrement taris, pas le moindre souffle d'air, même la végétation se rabougrit. La roche prend des teintes rouges, visiblement la montagne offre de grands gisements de fer natif. Par contre des ruines antiques (plusieurs milliers d'années au moins) sont de plus en plus fréquentes et grandioses. Au début il s'agit de quelques pans de murs, de tours effondrées, puis des vestiges de voies larges de vingt mètres, des ruines de villages, puis de forteresses, de temples et enfin de cités où devaient vivre plusieurs dizaines de milliers d'habitants. C'est là que prospérait jadis le royaume de la Montagne de Fer. Dans les temples les personnages pourront reconnaître des statues et des bas-reliefs en l'honneur de Grome. Nul autre dieu ne semblait être adoré en ces terres.

Alors que les personnages sont non loin du pic, ils découvrent, couverte de neige, les vestiges d'une galère de guerre, vieille de plusieurs siècles, à la proue ornée de l'emblème de la Loi. Sa coque est brisée comme si elle était tombée du ciel. Il s'agit du navire de Serpatis emporté des siècles plus tôt par la mystérieuse tornade. Mais le trésor n'est plus dans ses flancs. Un peu plus loin, ils découvrent un casque bosselé, un bouclier tordu, une épée brisée, une cape déchirée de facture melnibonéenne et des traces de boue. Ces débris sont en bon état et beaucoup plus récents que le navire. Un jet de Mémorisation permet d'en identifier le possesseur, il s'agit de Hay Kder. Celui-ci a précédé les aventuriers et a été capturé par les hommes de boue (voir ci-dessous).

Le temple

La malédiction lancée par le dernier descendant d'Osric a permis aux ducs du Chaos de tourner encore une fois les mortels en dérision. Ils ramenèrent le navire avec les statues dans l'ancien royaume de Grome. Malheureusement pour Serpatis, des prêtres de Grome étaient revenus depuis des siècles en ces lieux sacrés. Après avoir capturé Serpatis et son équipage, ils les sacrifièrent à Grome puis entamèrent une cérémonie pour rendre sa force au sang divin, le trésor maudit. Cependant les prêtres chtoniens échouèrent, et pour cause. Profitant de la malédiction lancé par le Melnibonéen, les ducs du Chaos avaient apporté leur puissance à cette malédiction, ce qui rendit l'or impropre au culte de la terre. Tel le supplice de Tantale, les prêtres contemplent ce sang qui pourrait redonner naissance à la montagne mais qui agirait en réalité comme un poison violent.

Le temple de Grome se situe dans les entrailles du pic. Une grande porte d'airain l'isole du monde extérieur. Il compte une trentaine de prêtres et plusieurs milliers d'hommes de boue. La grande cérémonie destinée à ressusciter le royaume de la Montagne de Fer a été interrompue trop tard par les prêtres. Plusieurs milliers de ses anciens habitants ont été réveillés d'entre les morts comme prévu, mais horriblement déformés par la malédiction des ducs du Chaos.

Bois le sang de Grome !

Si les personnages se rapprochent du pic, ils rencontrent les hommes de boue. Subitement, plus d'une dizaine apparaissent, sortant littéralement de terre et les encerclant. Un prêtre de la terre apparaît

alors plus loin et apostrophe les voyageurs. Aren Balter, le prêtre, n'est pas agressif, il s'enquiert simplement de la raison de leur intrusion dans son domaine.

● Si les personnages répondent par la violence, leur sort n'est pas enviable. Des dizaines d'hommes de boue sortent alors de terre à chaque round... Selon votre choix, les personnages peuvent fuir ou finir capturés comme Hay Kder. Les hommes de boue les emportent dans ce cas dans le temple comme captifs.

Le premier jour, sous les yeux des aventuriers, Basrac, sera amené au pied d'une grande statue de Grome. Aren entouré des autres prêtres invoque alors la colère de Grome. Puis se tournant vers Basrac, il l'invite à prendre ce qu'il désire avec tant d'acharnement, le sang de Grome. Alors, un flot d'or en fusion coule de la gueule de la statue et engloutit Basrac dans un hurlement de souffrance. Quelques minutes plus tard, l'or est mystérieusement absorbé par la statue. De Basrac, il ne reste que quelques cendres vite ramassées par un prêtre et enfouies dans un pot d'airain où reposent déjà Hay Kder, Serpatis et son équipage. Offrez une chance à vos personnages de s'évader au cours de la nuit. Sinon, le lendemain l'un d'eux finira comme Basrac et ainsi de suite...

● Si les personnages choisissent la négociation, le prêtre les emmènera dans le temple (voir sa description dans le Livret de Magie p. 38).

Une fois dans le temple, Aren leur propose de voir et de recevoir, s'ils le désirent, le trésor qu'ils cherchent tant (il se doute bien de la raison de leur visite. Toutes les personnes qui viennent jusqu'ici ont le même but, trouver l'or disparu). Basrac accepte avec avidité et se retrouve au pied de la statue de Grome et connaît une fin fumante. Le prêtre demande aux personnages si eux aussi souhaitent recevoir l'or de Grome... Les prêtres de la terre les laisseront partir à une condition : qu'ils jurent de garder le silence sur l'existence de ce temple. Le serment sera fait sur la statue de Grome. Il ne s'agit pas de parole prononcée à la légère. En cas de parjure, la terre s'ouvrira sous les pieds du personnage et il sera englouti au plus profond des entrailles de Grome.

Une autre possibilité consiste à accepter de partir en quête de l'âme du descendant d'Osric trahi par Serpatis. Sa malédiction ayant porté ses fruits vénéneux, elle n'a plus de raison de porter ses effets sur l'or sacré. Les aventuriers, s'ils acceptent l'offre de Aren, doivent alors retrouver cette âme dans l'un des multiples enfers, lui montrer les cendres de ses meurtriers et lui demander de suspendre sa malédiction. Si le Melnibonéen accepte, celle proférée par les ducs du Chaos à l'encontre du sang de Grome sera privée de son support humain et s'évanouira. Alors le royaume de Grome pourra reverdir dans les Jeunes Royaumes.

La magie des éléments

Bien souvent les joueurs considèrent les élémentaires comme des sous-démons, donc peu dignes d'intérêt. Voici un moyen de redorer leur blason. Cette aide de jeu vous propose un complément à la magie des éléments décrite dans les règles de Stormbringer. Si vous utilisez cette règle ne supprimez pas pour autant les gnomes, salamandres, sylphes et autres ondines. Le principe est de permettre aux sorciers d'invoquer des créatures élémentaires ayant des pouvoirs différents.

Invocation et contrôle

Considérez les élémentaires comme des démons d'un point de vue technique. Ils ont donc un POU de base de 3d8, variable suivant que le sorcier désire invoquer un élémentaire puissant ou non. L'invocation suit les mêmes règles que pour un démon. Ainsi, si le sorcier veut entièrement définir l'élémentaire il devra réussir cinq jets d'invocation. Il en est de même pour le contrôle. Utilisez alors certains des pouvoirs démoniaques pour définir votre nouvel élémentaire. Tous les pouvoirs ne conviennent pas, certains ne correspondant nullement à l'élément concerné. Ainsi « Aile d'oiseau » pour un élémentaire de la terre ou « Nageur » pour un élémentaire du feu. Les élémentaires de ce type rentrent dans le décompte des élémentaires définissant la bienveillance ou le courroux de leur seigneur vis-à-vis du sorcier.

Un élémentaire invoqué de la sorte ne possède pas automatiquement les pouvoirs décrits pages 10 et 11 des règles. Voici comme exemple les pouvoirs disponibles pour les élémentaires de la terre et les modifications qui s'y appliquent. Certains pouvoirs tirent naturellement leur source de cet élément et à ce titre sont plus puissants.

Pouvoirs de la terre

— Attracteur d'acier
— Cuirasse : 2 par point d'armure.
— Pacte de sauvegarde : tous ne sont pas accessibles à un élémentaire de la terre. Les pactes possibles sont ceux contre les armes (même coût en VC) et contre l'eau (VC : 20).
— Ténèbres des abysses
— Arme : la compétence en arme d'un élémentaire de la terre ne peut dépasser 30 %. Par contre il occasionne plus de dégâts (VC : 10 points par 1d6 points de dégâts supplémentaires). Un élémentaire de la terre ne peut pas être incarné dans une arme de jet.
— Gel
— Griffes : sa compétence est limitée à 30 %. Les griffes d'un élémentaire de la terre cause 1d8 points de dégâts.
— Gueule : sa compétence est limitée à 30 %. Ses dégâts sont aussi plus puissants (VC : 5 points par 1d10 points de dégâts).
— Poison
— Somnolence
— Reptation



— Fouisseur : les élémentaires se déplacent très, très vite au sein de la terre (1 point par 10 mètres par round de vitesse).
— Goût
— Caractéristiques : le coût pour les caractéristiques varie. Un élémentaire de la terre sera plus fort, plus résistant qu'agile, non ?
FOR : 1/D8 CON : 2/D8 TAI : 3/D8 INT : 6/D8 POU : 3/D8 DEX : 5/D8 CHA : 4/D8.
— Compétences : seules les compétences suivantes sont accessibles à un élémentaire de la Terre : Evaluer un trésor, Connaissance des plantes, Goûter, Pister, Grimper, Crocheter, Se cacher.
— Fils de la terre
— Fille de la terre
— Horde
— Parole nécromantique : les morts n'ont pas de secret pour la terre qui les accueille (VC : 5 points par journée)
— Régénération
— Silence des abysses.



texte
Pierre Lejoyeux et
Cyrille Daujean
illustration
Thierry Ségur
plan
Cyrille Daujean

HATE, THE NUMBER OF REVENGE!



Pour Cyberpunk

En aide de jeu : de nouvelles règles pour les armures, page 61.

K.L.I. Que se cache-t-il derrière ces trois initiales ? Une multinationale ou un ancien culte venu du fond des âges ? Vous ne le saurez qu'en payant le prix fort... Celui de cette aventure est prévu pour un groupe de 4 ou 5 cyberpunkers bien armés et bien branchés ! Le supplément Chrome est vivement conseillé pour ce scénario.

L'histoire

Les rock stars sont des personnes adulées, leur pouvoir sur la population, bien plus important que celui des politiciens ou des corporations, n'a d'égal que celui des médias. Qu'une rock star, par le biais de ses chansons, lance un boycott sur une corporation pour la punir de ses agissements et aussitôt les ventes baissent. L'effet est encore plus flagrant pour des politiciens qu'une seule chanson peut suffire à porter aux nues ou à briser. Les rock stars peuvent également servir de grandes causes.

Telle est BoosterCool, un plan de pacification de la zone urbaine, mis en place depuis quelques semaines par le maire, Araknik E. Zavourian, en collaboration avec Gladys « piece of cake » Gallagher, rebaptisée « peace of cake » pour l'occasion. Le but de BoosterCool est de ramener le calme grâce à des chansons contre la violence et la guerre des gangs. Yé ! BoosterCool est un succès et la popularité de Gladys augmente de jour en jour. Le point d'orgue de l'opération doit être un grand concert auquel assisteront tous les boostergangs de la ville. Tout semble aller pour le mieux. Hélas, dans l'ombre, certains ne l'entendent pas de cette oreille...

Rock star cherche gardes du corps M&M (Muscles & Matrice)

Une nuit comme les autres

Les personnages sont tous attablés ou accoudés ensemble dans un bar, à se demander ce qu'ils feront demain, comment ils pourront payer nourriture et logement, et peut-être même pour certains s'ils verront ce lendemain. C'est alors qu'une super caisse, une BMW 9018S noire (voir Chrome) se gare en silence devant le bar. Au bout de quelques minutes un homme élégamment habillé sort de la voiture et entre. Ce genre d'individus, les PJ sont habitués à en voir, ce n'est pas la première fois que des cadres corporatifs viennent chercher ici des hommes de main. Sans doute les personnages ont-ils déjà eu affaire à l'un d'eux, peut-être sont-ils là dans l'espoir d'être recrutés...

L'homme va droit vers les PJ, dédaignant des groupes de clients au look plus « craignos » qu'eux. Visiblement, il sait ce qu'il vient chercher là. A n'en pas douter, c'est un professionnel.

Il sait qui sont les personnages et connaît une bonne partie de leurs antécédents auxquels il fera référence tout au long de la conversation ; sa proposition est claire et nette : « Parlons peu, parlons bien, j'offre 1000 Ed par jour et par personne pour une protection rapprochée d'une semaine. Inutile de dire qu'à ce prix-là le travail n'est pas sans risque et que vous ne toucherez l'argent qu'au terme de cette semaine ! »

Tôt ou tard, l'homme se présente : Klint Winkinson, manager de Gladys « peace of cake » Gallagher. C'est cette dernière qu'il leur faudra protéger...

Gladys est une rock star très en vogue, d'autant plus qu'actuellement elle œuvre via ses chansons à arrêter la guerre des gangs qui ensanglante la ville. Le maire et les médias supportent son action qui semble bientôt devoir être couronnée de succès, ceci grâce à la célébrité de Gladys, son passé de solo et les textes de ses chansons que l'on entend partout, même dans ce bar...

Protéger une rock star, surtout Gladys Gallagher, c'est très bon pour la réputation. C'est le genre de plan qui permet de garer sa moto n'importe où sans avoir à mettre d'antivol, d'écarter de sa route les gangs de zonards qui tuent pour quelques Ed, et surtout qui amène les gros contrats...

Une occasion comme ça, cela ne se refuse pas ! Même si le job, vu l'argent proposé, promet d'être très dangereux !

Dans le cas où les PJ renâcleraient, Klint lâchera une avance de 1000 Ed, pas plus. L'affaire conclue, tous repartent dans la BMW avec Klint qui leur explique un peu plus en détail ce qu'il attend d'eux.

Muscles & Matrice

Klint désire une protection totale, à la fois physique, les « muscles », et informatique, la Matrice, car des menaces de mort planent sur Gladys et lui. L'engagement actuel de Gladys et ses résultats ne sont pas du goût de tout le monde, certains gangs, certains groupes occultes, certaines corporations mêmes n'ont pas intérêt à ce que la guerre s'arrête. Il n'y a eu jusqu'à présent aucun attentat mais Klint est inquiet. Gladys doit se produire, dans sept jours, lors d'un grand concert auquel assisteront tous les gangs et les médias de la ville, ainsi que le maire en personne. Si quelque chose doit être tenté contre Gladys, ce serait avant ou pendant ce concert, c'est-à-dire dans les jours à venir...

Un monde chromé

La BMW file à travers la ville et gagne un quartier résidentiel comme il en existe plusieurs en périphérie, avec ses maisons luxueuses entourées de grands parcs, son périmètre de sécurité ceint de barbelés électrifiés, de mines et de détecteurs de chaleur, et bien sûr sa milice privée surarmée...

Dix minutes après avoir passé le barrage sévère de la milice, la voiture arrive devant une curieuse maison flanquée d'une énorme antenne satellite. La bâtisse n'a ni étage, ni fenêtre ni porte apparente, du moins au premier coup d'œil. Sa forme est celle, pure et lisse, du sommet d'une gigantesque sphère, une sphère entièrement chromée dans laquelle se reflètent la lune, les étoiles et les phares de la BMW...

La voiture file droit sur la maison, comme si elle voulait s'y écraser. Au dernier moment une porte coulisse et le véhicule pénètre entièrement sous le dôme qui se révèle abriter un énorme loft d'un seul tenant.

L'intérieur est à l'image de l'extérieur, entièrement chromé : sol, plafond et meubles compris. Jusqu'à l'eau de la piscine qui, très pure, reflète tellement le fond qu'elle parait elle aussi chromée.

Seules taches de couleur : la BMW noire et la Shiva rouge (voir Chrome) auprès de laquelle se gare Klint. Gladys est près d'une des immenses baies vitrées du loft, indécelables de l'extérieur (et bien sûr blindées). Elle n'est pas contente du tout, elle bout littéralement. Elle ne voulait pas de gardes du corps, elle est assez grande pour se protéger elle-même, elle n'a pas été solo pour rien...

Klint essaye de la calmer sans vraiment y arriver. Finalement, Gladys se retire à l'autre bout du loft sans jeter un seul regard aux personnages...

« C'est bon, rassure alors Klint, elle est d'accord... »

Timing

Pour ceux des personnages qui d'habitude font la grasse matinée, le réveil va être pénible. En effet, l'emploi du temps de Gladys est des plus chargés.

5 h00 - 7 h30 : Gladys vient tirer ses gardes du corps des lits de camp installés pour eux près des véhicules. La journée commence par un footing d'une dizaine de kilomètres

Gladys « peace of cake » Gallagher
Solo/rocker
21 ans, brune,
yeux noisette,
INT 8 REF 10 TECH 8
SF 8 BT 10 CH 6 MV 7
CON 9 EMP 9
Course 35 MC -3
Armure :
veste en kevlar (PA 24)
Compétences :
Sens du combat +9,
Commandement charismatique +8,
Habillement et Style +7,
Look +7, Séduction +6,
Perception humaine +3,
Perception +8,
Baratin et Persuasion +3,
Performance +6,
Connaissance de la rue +5,
Composition +6,
Arc +5, Athlétisme +7,
Danse +6,
Pistolet +8(+10),
Aïkido +8, Esquive +6,
Lutte +3,
Piloter hélicoptère +4,
Discrétion +6,
Musique +8 (guitare).
Puces :
Natation synchronisée +3,
Education +3,
Conduite auto +3,
Conduite moto +3,
Pilotage avion +3.
Implants cyber :
treillissage muscles et os,
neuromat,
connexion véhicule,
connexion superarme,
connexion instrument musique,
support 10 puces mémoires,
3 prises d'interface.
Autres : carte trauma team « Top », Malorian Arms 35 16 superarme.

▷

CYBERPUNK

Klint Winkinson

Cadre corporatif
23 ans, châtain,
yeux cyber
INT 7 REF 7 TECH 6
SF 7 BT 10 CH 6 MA 6
CON 9 EMP 7
Course 30 MC -3
Armure : costume élégant à variateur de couleurs doublé kevlar (PA 14)
Compétences : Ressources +6, Habillement et Style +1, Look +1, Force +1, Perception humaine +6, Social +3, Baratin et Persuasion +6, Perception +7, Education +5, Se cacher/Semer +2, Bibliothèque +2, Suivre piste +2, Gestion +6, Lutte +2, Esquive +2, Conduite auto +2, Pistolet +8, Aïkido +3, Mêlée +3, Moto +4.
Puces : Natation +3, Programmation +3, Piloter Gyro +3, Gentech +3, Contrefaçon +3.
Implants cyber : neuromat, cyber modem, banques de données, superarme, prise interface, support de puces, treillissage muscles et os, capteur de toxines, analyseur chimique.
Œil gauche : microscope, écran led, viseur, amplificateur lumière.
Œil droit : enregistreur vidéo, ultraviolets, affineur d'image.
Autres : carte trauma team « Top », Malorian Arms 35 16 superarme (Chrome), monocouteau.
Klint accompagne Gladys depuis leur arrivée en ville (voir *Les lumières de la ville* dans CB 62). Il manage actuellement la carrière de son amie.

dans le quartier résidentiel, suivi d'une bonne tête dans la piscine du loft.
7 h30 - 8 h30 : douche, petit-déjeuner.
8 h30 - 9 h00 : trajet en Shiva à travers la ville jusqu'au studio d'enregistrement, un lieu plein de lumières, de jolies filles court vêtues et d'hommes très bien habillés.
9 h00 - 13 h00 : Gladys travaille avec ses musiciens.
13 h00 -14 h00 : déjeuner en ville dans un restaurant chic, jamais le même.
14 h00 - 15 h00 : conférence de presse journalière à la mairie en présence du maire et de tous les médias.
15 h00 - 16 h00 : détente (séance d'entraînement aux armes à feu dans le stand privé du studio).
15 h00 - 21 h00 : nouvelle séance de travail en studio.
21 h00 - 22 h00 : détente (séance d'entraînement aïkido et tir à l'arc).
22 h00 - 23 h00 : dîner dans un restaurant chic, jamais le même, et toujours en terrasse.
23 h00 - 1 h00 : night club.

Du point de vue d'un garde du corps, Gladys est impossible. Elle ne peut s'empêcher de signer des autographes, se promener à pied dans les rues (avec son pistolet au côté tout de même !), prendre des bains de foule improvisés ou encore chambouler son emploi du temps sans en avertir les PJ.

Ceci devrait rendre ces derniers on ne peut plus nerveux, voire paranoïaques, surtout si le MJ fait en sorte de tendre l'atmosphère avec des portes qui s'ouvrent brusquement, des pneus qui crissent, des fans exaltés et autres stress…

Pourtant, bien que Gladys ne suive aucun des conseils de prudence des PJ, deux jours s'écoulent sans incident, enfin presque…

Le premier jour, à la conférence de presse, le maire se tient près de Gladys qui fait état des succès de BoosterCool (traité de paix entre gangs rivaux, arrêt des hostilités dans un quartier). Il est tout sourire alors que les flashs fusent de partout, il fait en sorte d'être sur toutes les photos, à n'en pas douter il se voit déjà réélu… La déclaration terminée, la foule des journalistes se presse pour poser des questions et recueillir les commentaires dont le maire n'est pas avare. C'est alors qu'un groupe de manifestants fait brutalement irruption dans le hall de la mairie pour en tagger les murs et dénoncer devant les caméras telle ou telle injustice (au choix du MJ). Le service d'ordre intervient rapidement et les fauteurs de trouble sont expulsés *manu militari*. Tout rentre dans l'ordre, à un petit détail près. En découvrant les tags, Zavourian blêmit et écourte la conférence de presse. Parmi des dizaines de slogans, pas plus notables les uns que les autres, se trouvent trois lettres noires, apparemment anodines : KLI

Le second jour, Gladys est en train de se baigner dans sa piscine quand sa puce de natation synchronisée rend l'âme (un bête court-circuit). La rock star qui ne sait pas nager manque alors de se noyer. Klint ou les PJ la sortent de là et l'incident est vite oublié, sauf de Gladys qui n'arrête pas de pester, non à cause de la défaillance de la puce mais parce qu'elle ne peut pas en obtenir une autre avant une semaine, la puce étant faite spécialement pour elle, ce qui l'empêche de se délasser dans sa piscine durant cette période…

Ce n'est que le troisième jour que les choses sérieuses commencent…

Crève, Gladys !

En une seule journée, la rock star va être la victime de trois attentats. Pas moins !

Le premier a lieu lors de la séance de travail du matin. Un netrunner, dont Gladys a mal dédicacé un CD, force sans grand mal les défenses du construct du studio. Les panneaux de contrôle situés dans la salle où se tient Gladys et ses musiciens sautent brusquement et des arcs électriques fusent de partout, y compris des guitares et autres instruments. C'est très impressionnant mais sans réel danger, tout juste une perte de connaissance, voire des courts-circuits dans les prothèses. Une bonne blague de netrunner, rien de plus…

Un PJ se branchant à cet instant dans la Matrice peut apercevoir le responsable : une superbe pizza fluo flanquée de deux pods de missiles. L'intrus cherche à s'enfuir aussitôt. Une recherche dans les cafés virtuels où pizzas, tourbillons, crânes, Marilyns Monroes, cartes de tarot et autres icônes délirantes se retrouvent, permettra de mettre la main sur lui : un petit employé frustré habitant un minable petit appartement jonché de boîtes de pizza et de magazines de « charme ».

Le soir même, à la sortie de la boîte de nuit, Klint qui se tient près de Gladys s'écroule. Plusieurs autres projectiles s'écrasent autour de Gladys, sans la toucher. Un PJ attentif repère aussitôt le tireur d'élite, embusqué quelque part dans l'immeuble d'en face. Mais le temps d'y arriver, l'homme s'est envolé…

Des sirènes de police retentissent au coin de la rue tandis que le trauma team « delux » débarque de l'AV7 médical, fusil d'assaut au poing, pour récupérer un Klint mal en point.

Klint est aussitôt transporté dans le plus proche hôpital, Gladys ouvrant la voie avec sa moto. Il est à peine douillettement installé dans une chambre privée qu'un énorme véhicule surchargé de plaques de blindage et hérissé de mitrailleuses lourdes, un punknaught (voir Chrome), fait voler en éclats les portes vitrées de la façade. Ce monstre est un hybride d'AV 9, AV 4 et d'Arasaka Riot VIII dont l'avant est orné d'une mâchoire de requin blanc de 2 mètres de large volée au musée océanographique. Dans le hall surpeuplé, c'est la stupeur et l'angoisse générale. Les portes du véhicule s'ouvrent et une trentaine de personnes surarmées en jaillissent avec la ferme intention de tuer le maximum de gens. Certains arrachent à coups de couteau les cyberprothèses des blessés ; d'autres, en rollerskate motorisé, montent dans les étages pour lancer des grenades dans les chambres ; d'autres enfin s'en prennent à la pharmacie pour voler les stupéfiants. Gladys, n'écoutant que son courage, se jette dans la mêlée, entraînant bien malgré eux les PJ.

L'hôpital s'emplit de fumée et de cris ; le chaos est total.

Disparue !

Plusieurs psychosquads arrivent quelques minutes plus tard, faisant exploser le punk-

Les Flying Jaws of White Sharks

INT 9 REF 9 TECH 9 SF 7
BT 6 CH 6 MA 8 CON 8 EMP 6
Course 40 MC -3
Armure:
blouson doublé de kevlar (PA 12)
Compétences: Système D +8, Baratin et Persuasion +3, Connaissance de la rue +7, Programmation +7, Armes automatiques +5, Lutte +6, Mêlée +6, Conduire engin lourd +6, Conduire auto +6, Fusil +5, Esquive +5, Discrétion +5, Pistolet +5, Piloter punknaught +5, AV TECH +4, Cybertech +6, Gentech +8, Electronique +5
Implants cyber: neuromat, booster tactile, 3 prises d'interface, cyber modem, véhicule, cyber arme, micro optiques, anti-éblouissement, cyber audio liaison radio, mains outils.
Armes: monokatanas Kendachi, Militech Ronin superarme.

Les FJWS sont de véritables fanatiques de mécanique et de cyber technologie, ils fabriquent et greffent eux-mêmes leurs prothèses. Les opérations ne sont pas toujours des succès et les implants «custom» marchent parfois moins bien que les modèles commerciaux. Qu'importe, porter les prothèses que l'on a monté soi-même, c'est la classe! Tous les implants, hormis les neuromat, étant des bricolages maison, plus ou moins apparents ; on peut même voir sur certains membres du groupe des fils dépasser ou des cyber optiques mal enchâssés dans les orbites. Leur technique pour se procurer des «pièces» est simplement de les «prendre» sur des passants ou des membres d'un autre gang. Généralement, ils ne prélèvent que ce qui les intéressent, un œil, un bras et laissent la victime en vie. La version moderne de «Il est beau ton blouson!» En combat, ils n'hésitent pas à «dépecer» leurs adversaires dès qu'ils en ont l'occasion. Malheur aux personnages s'ils tombent entre leurs mains!

naught à coups de missiles antichars. Les PJ peuvent enfin souffler, soigner leurs blessés et chercher Gladys...

Après quelques dizaines de minutes passées à fouiller les salles, à retourner les cadavres, et à l'appeler en vain, il faut bien se rendre à l'évidence : Gladys a disparu... Et quand les PJ retrouvent son pistolet parmi les gravats et sa Shiva là où elle l'avait laissée, il devient probable qu'elle a été enlevée ou pire encore...

Tout va mal, les PJ viennent de perdre 7000 Ed chacun, sans compter le terrible coup porté à leur réputation car après cette disparition, plus personne ne leur fera confiance... à moins qu'ils ne retrouvent Gladys vivante...

Ils vont être aidés en cela par la police qui empêche tout média de pénétrer dans l'hôpital afin de tenir le plus longtemps possible la disparition de Gladys secrète. En effet, si la nouvelle se répandait, ce serait assurément la reprise des guerres de gangs, chacun accusant l'autre d'avoir tué peace of Cake et fait échouer BoosterCool...

Looking for a star

La chasse aux requins

Les PJ disposent d'un seul indice : le nom du gang ayant perpétré les deux dernières attaques : les Flying Jaws of White Sharks. La plupart d'entre eux logent maintenant au département frigo de la morgue municipale, mais les quelques rescapés donneront de précieux renseignements aux PJ pour peu qu'ils leur mettent la main dessus.

Si l'un des PJ est fixer, il peut, avec un jet difficile en Connaissance de la rue, situer la zone d'activité habituelle de ce gang. Dans le cas contraire, il faut obtenir ce renseignement auprès d'un fixer contre quelques centaines d'Ed.

Après avoir erré dans le cœur de la zone, les personnages visitent leur énième bar louche, le Laury's club, collé au fond d'une sordide petite ruelle comme un papier gras au fond d'une poubelle.

Le néon rose fatigué encadrant la porte du bar vibre au son de la musique et laisse entrevoir l'intérieur surpeuplé et enfumé. Les clients de l'endroit sont tous des habitués. On pourrait même penser qu'ils ne mettent jamais le nez dehors tant ils semblent faire corps avec les meubles. Ils sont au diapason de la lumière fade et des relents de sueur et de mauvaise bière qui imprègnent tout.

Lorsque les PJ entrent, la plupart des consommateurs sont absorbés par la contemplation d'une jeune femme, jolie sans plus, qui se dévêt sans conviction, debout sur une petite scène, en se tortillant au rythme des stroboscopes.

Dans un coin sombre, les derniers FJWS regardent le spectacle sans prêter attention à leur entourage. Ils sont facilement identifiables à leur tenue : un blouson de cuir/kevlar par-dessus une combinaison de mécanicien grise et, en signe de reconnaissance, un casque de moto dans lequel est encastrée une mâchoire de requin.

N'étant plus que cinq, dont un blessé, les FJWS n'en mènent pas large. Malgré cela, ils ne se laissent pas faire et tentent un baroud d'honneur, mais dès que l'un d'entre eux est tué, les autres renoncent. Trahison ! Ils n'ont que ce mot-là à la bouche. Ils ont été trahis par un gang, les Kill Them All, qui devaient les payer grassement pour leur aide dans l'enlèvement de Gladys. Ces salauds ont pris la fille comme prévu mais ils n'ont rien donné en échange...

Ils déballent alors ce qu'il savent du plan. Les Kill Them All les ont engagés pour mener l'attaque hyperviolente contre l'hôpital afin que les KTA enlèvent Gladys, pour extorquer ensuite une fortune à la mairie contre sa libération.

Les FJWS indiquent sans se faire prier où trouver ces fils de p... de KTA et même proposent leurs services aux PJ pour les réduire en purée. En revanche, ils ne peuvent rien apprendre aux PJ sur KLI.

A la rescousse de Gladys

Les KTA est un des pires gangs de la zone de combat. Ils semblent en vouloir à tout le monde, mais plus particulièrement à la psychosquad 16 qu'ils ont à moitié décimée lors d'un « accrochage ». Personne ne souhaite avoir affaire à eux car ils ont la réputation d'être vraiment déjantés. Un petit détail qui en dit long sur leur état d'esprit : tous les membres de ce gang gardent toujours une grenade sur eux pour se faire sauter le caisson s'ils sont pris...

Les KTA ont installé leur Q.G. au sommet d'une tour inachevée située au beau milieu d'un chantier à l'abandon depuis plusieurs dizaines d'années. Là s'accumulent les détritus et les carcasses de voitures, les junkies en fin de course et les zonards venus détrousser les cadavres.

A peine les PJ sont-ils au pied de la tour qu'un bloc de pierre s'écrase près d'eux, peut-être même sur leur moto ou automobile, suivi de près par une salve de grenades ! Le ton est donné, les KTA savent qu'ils sont là et n'en sont pas contents. L'entrée de leur repaire, situé au 24e étage, est une vaste surface déserte. Les murs et poutrelles sont ornés de tags représentant, pour certains un poing transperçant un crâne aux yeux de flammes, et pour d'autres trois simples initiales : KLI

A cette occasion les PJ peuvent se rappeler de ces mêmes initiales taggées dans le hall de la mairie.

Un couloir sombre mène à un dédale de salles aux cloisons hâtivement montées de bric et de broc. Le sol est jonché de détritus et de vieux papiers. Deux KTA y sont en embuscade. Ils ne se découvrent pas mais tirent à travers les cloisons qui volent en éclats, avec peut-être les PJ... Les munitions épuisées, ce sont des wolfers qui sortent des murs...

Au-delà de ce petit labyrinthe, dans l'angle nord-est, s'étend le véritable repaire des K.T.A : une partie de la tour encore plus inachevée, ouverte à tous vents et décoré de crânes humains.

Gladys est là, suspendue dans le vide au bout d'un câble accroché à une poutrelle, ballottant, inconsciente, dans les rafales de vent.

1 cm = 10 m

A

K

K

G

KTA

Le repaire des KTA

A: ascenseur

K: KTA en embuscade

G: Gladys et le reste de la bande

Les Kill Them All

INT 5 REF 11 TECH 6
SF 10 BT 6 CH 7 MV 9
CON 12 EMP 2
Course 45 MC -5
Armure : torse PA 14, bras/jambes PA 35, tête 0.
Compétences :
Sens du combat +4,
Endurance +6, Force +10,
Perception +6,
Armes lourdes +4,
Esquive +5, Karaté +3,
Mêlée +7, Moto +3,
Connaissance de la rue +6,
Torture +7,
Résister à la torture +7,
Explosifs +3.
Implants cyber : lentilles changeantes, bras/jambes super chromes à vérins hydrauliques, neuromat, étripeurs (wolfers), rostovic wrist racate sur chaque bras (Chrome).

▷



Le problème est que le reste du gang, six personnes, se trouve entre elle et les PJ. Tous semblent avoir été coulés dans le même moule : grand, le crâne rasé, les bras et les jambes chromés avec de gros vérins hydrauliques estampillés « caterpillar ». Ils portent des gilets de cuir noir et des lunettes de soleil chrome laissant deviner la lumière rouge de leur yeux cyber.
Ils se lancent aussitôt au contact en hurlant « Kali ! Kali ! ». Tous ont des wolfers et se battent de préférence au corps à corps, à cause de l'aire d'effet des grenades...
Au « bon moment », la police vient prêter main forte aux PJ, avec tanks et hélicoptères blindés, ce qui permet de défaire les derniers KTA. Fidèles à eux-mêmes, ils ne se laissent pas prendre vivants. Quant à Gladys, elle sort vite de son inconscience. Si elle est choquée par l'épreuve qu'elle vient de subir, elle ne le laisse pas paraître, comme à son habitude. Elle reconnaît du premier coup d'œil ses gardes du corps, mais curieusement ne se souvient pas de leurs noms...

Il y a toujours un grain de sable

Les PJ ont les honneurs des médias, leur réputation grimpe en flèche, on ne parle que d'eux pendant deux jours entiers. Tout y passe, reconstitution de l'attaque de la tour en images de synthèse, photos des parents, interviews des anciens compagnons ou compagnes, faits d'armes, histoires louches, etc. Toute la vie des PJ est exposée au grand jour...
Klint, hors de danger, est transporté au loft que Gladys entend ne plus quitter jusqu'au concert. Les PJ restent également pour la garder.
Gladys est bizarre, on ne le serait à moins après ce qu'elle a vécu. Néanmoins, quelque chose n'est pas clair, elle ne se souvient pas où elle a rangé ses affaires, hésite dans les boutons des télécommandes des fenêtres. Elle a été choquée, soit ! Mais le doute n'est plus permis quand elle plonge dans la piscine et fait quelques figures de nage synchronisée alors qu'elle n'a pas encore reçu sa nouvelle puce...
Aussi surprenant que cela puisse paraître, Gladys n'est pas Gladys...

I'm still loving you...

Gladys II

Cette Gladys-là est un membre des Jolies Mädchen of Downtown (voir encadré page 60). Découverte, elle essaye d'acheter les PJ avec l'argent dont elle peut disposer, soit 10000 Ed par personne, qu'elle ne remettra qu'après le concert pour être sûre de leur silence.
Si la corruption échoue, Gladys II tente alors la manière forte : cybercobra et dard empoisonné. Si c'est encore un échec, et si elle est encore vivante, elle dira ce qu'elle sait. La chef des JMD l'a désignée afin qu'elle prenne la place de Gladys pour s'emparer du maire lorsqu'il montera sur scène.
Il faut retrouver la vraie Gladys avant ce concert, et la solution passe par le chef des JMD qui n'est autre qu'Any Kumashiro, la fille du directeur de la filiale locale d'Arasaka. Les JMD sont son « hobby », Any s'amuse à ramasser des filles dans la rue, elle les « affine » par la chirurgie esthétique, les « cybernétise » à son goût et les dresse à être de parfaites call girls toutes dévouées. Les JMD sont de toutes les soirées huppées, fêtes et rap métal parties qui peuvent être organisées dans la ville. A l'occasion, elles servent de monnaie d'échange contre un service, ou plus directement à assassiner les amants qu'Any jugent ennuyeux. Les corpos et la police ferment les yeux du fait de la position influente d'Any. Et puis, il y a papa et les ninjas d'Arasaka en cas de gros problème...
En dehors des fêtes, les JMD sont toujours très sagement vêtues d'un uniforme d'école privée pour jeunes filles sous lequel est dissimulé un Dailung streetmaster. Elles portent de longues nattes et se déplacent en scooters roses. Leur Q.G. est une boîte de nuit, le *Pink*, toujours pleine à craquer, où de nombreuses filles viennent s'exhiber en espérant être remarquées par la maîtresse des lieux...
Any, une superbe Japonaise au port altier, se tient généralement sur une estrade au fond de la salle, telle une reine assise dans une large banquette, entourée de ses protégées et défendue par des ninjas d'Arasaka et trois Scorpions rouges de Kali (voir plus loin). Les PJ ne peuvent rien attendre des JMD qui n'en connaissent pas plus que Gladys II. La seule personne capable de les aider est Any, et pour cela il faut en passer par ses conditions. Any n'est sensible qu'à une seule chose : le courage. Pour obtenir d'elle une information, un des PJ va devoir recevoir, sans armure, un coup d'aiguillon de scorpion (3d6) plus une dose de poison (6d6). S'il survit, Any lui accorde la réponse à une question ; s'il meurt, ses gardes du corps emporte le cadavre et Any accepte, eu égard au sacrifice de leur ami, de mettre les PJ sur la voie.
Les Scorpions rouges manifestent leur désaccord et rappellent à Any qu'elle a promis le secret sur l'affaire. Mais elle ne tient pas compte de leur avis, considérant qu'elle est tenue de répondre, le PJ ayant passé l'épreuve. En réaction, plusieurs Scorpions la frappent de leur dard. Mourante, Any livre le nom de Sweet Heinrich, tandis que les meurtriers se font tailler en pièces par les JMD en rage...

Les Jolies Mädchen of Downtown

INT 7 REF 9 TECH 7 SF 8 BT 10 CH 9 MV 8 CON 7 EMP 5 MC -2
***Armure*: aucune**
***Compétences*: Commandement charismatique +5, Habillement et Style +2, Look +2, Baratin et Persuasion +6, Perception humaine +4, Performance +2, Séduction +2, Natation +4, Armes automatiques +4, Moto +3, Karaté +6, Danse +3, Mêlée +5, Discrétion +5, Esquive +5, Pistolet +5, Eloquence +4, Connaissance de la rue +4, Se cacher/Semer +6, Perception +5.**
***Implants cyber*: cybercobra, demoiselle de minuit, écorcheurs couleur « rouge vernis à ongle » ; *œil gauche :* dard empoisonné (6d6), lunette de visée ; *œil droit :* dard empoisonné (6d6), neuromat, connexion superarme, connexion véhicule, crocs implantés, support de puces.**

Sweet Heinrich

Cet homme mûr est un charcudoc désaxé, pervers et sadique, froid calculateur et lâche. C'était l'un des meilleurs cybernéticiens que comptait Prothesis. A l'abri de son laboratoire et avec l'aval de sa firme, il donnait libre cours à ses expériences, sa « folie créatrice » comme il l'appelait, sur être humain. Quand le scandale éclata, Prothesis rejeta toute la responsabilité sur lui et Heinrich dut disparaître. Depuis, il poursuit ses recherches dans l'ombre en se procurant ses sujets d'expérience de la façon que l'on sait (voir encadré page 60).
Son laboratoire est situé au sous-sol d'un immeuble anodin et terne comme il en existe des milliers dans la ville. Heinrich vit là, protégé par deux Scorpions. Les maîtresses du maire livrées par Kali, trois au total, sont devenues sous ses doigts de tels monstres qu'elles n'ont d'autres choix que de rester avec lui. La première n'a plus ni bras ni jambes et se déplace comme un serpent grâce à une longue queue de métal. La seconde a comme visage une plaque de chrome lisse et possède en guise de membres des pinces de crabes qui l'obligent à marcher à quatre pattes. La troisième a la moitié gauche du corps entièrement cybernétisée façon squelette Terminator. Toutes sont nues.
Gladys ne fait pas exception à la règle. Impuissante, elle est attachée sur la table d'opération, livrée aux caprices des Scorpions et de Heinrich qui, pour l'instant, passe le plus clair de son temps à peaufiner son chef-d'œuvre sur la table à dessin en écoutant les chansons de Gladys à fond la caisse.
Dès que les PJ entrent dans le laboratoire, les Scorpions attaquent avec leur queue

La salle de concert

B: Boostergangs
T: Télévision
S: Scorpions
C: Coulisse
K: Endroit d'où surgit Kali
P: Podium
E: Ecrans géants
F: Forces de police

et Heinrich se réfugie derrière la table d'opération, menaçant d'égorger Gladys si on ne le laisse pas s'enfuir. Quant aux trois créatures, elles supplient les PJ de les tuer pour mettre fin à leur enfer...

Pour peu que les PJ fassent preuve d'un peu de fermeté, Heinrich s'effondre et implore la pitié. Il raconte alors l'histoire de Kioshi et la teneur de son plan mais ne pourra indiquer où elle se trouve ; Kali, qui n'a confiance en personne, s'est retirée dans un endroit connue d'elle seule en attendant le concert.

Le concert

« Bonsoir chers téléspectateurs, nous prenons l'antenne avec Jack Qualio alors que le Stadium est déjà plein à craquer. Tous les boostergangs sont en effet présents pour ce concert de la pétulante, la lumineuse Gladys Gallagher, retransmis par RKF en mondovision... »

Avec toute cette faune armée et agglutinée devant la scène, la police est en état d'alerte maximum et les chars anti-émeutes sont soigneusement disposés autour du Stadium tandis que les AV9 passent et repassent dans le ciel. L'ambiance est survoltée, des bagarres ont déjà éclaté sporadiquement, vite maîtrisées par les gangs eux-mêmes...

Sur la scène géante de 75 mètres de large, les techniciens de la TV courent partout, pour les derniers préparatifs.

A ce stade du scénario, l'histoire peut prendre des directions différentes en fonction de la mentalité de nos cyberpunkeurs et de leurs actions précédentes. Voici trois possibilités parmi les plus probables.

- Les PJ n'ont rien compris. Le sosie de Gladys pointe le canon de son Armalite 44 sur la tempe du maire Zavourian empêtré dans les feuilles de son discours. Kali jaillit alors en force de sous la scène où elle était cachée, tandis que les Scorpions débordent le service de sécurité et grimpent sur la scène. Kali chante *Hate, number of revenge*, déchaîne les boostergangs qui, chauffés à blanc, détruisent le stade et se répandent dans la ville, semant le chaos. L'intervention de l'armée est nécessaire pour arrêter le carnage, tard dans la nuit. Le maire s'en sort sain et sauf mais il est totalement discrédité. Il se suicide d'ailleurs deux jours plus tard.
- Les PJ délivrent Gladys, le maire prononce son allocution comme prévu et le concert se déroule « calmement », dans une débauche d'effets spéciaux et de lasers pour se terminer sur un gigantesque feu d'artifice. Kali, comprenant que son plan a échoué, préfère remettre sa vengeance à plus tard et n'intervient pas. Les PJ devront dorénavant compter avec elle comme ennemi mortel.

L'opération BoosterCool est un franc succès, le taux de criminalité diminue de 21 % dans les mois qui suivent et il ne fait nul doute que le maire sera réélu. Gladys s'impose comme une star mondialement reconnue et adulée par tous les boostergangs...

- Gladys, la vraie, joue le rôle de son sosie afin de pousser Kali à se dévoiler. Gladys menace donc le maire de son arme, Kali entre en scène avec les Scorpions. Cependant, alors que Kali se prépare à entamer sa chanson, Gladys relâche le maire qui se précipite au plus profond des coulisses, puis, saisissant un micro, la star entame un rock-duel avec Kali, devant un public ébahi. Les PJ qui tentent de parvenir jusqu'à Kali se heurtent aux Scorpions qui se battent jusqu'à la mort pour le plus grand plaisir des boostergangs qui pensent qu'il s'agit là d'une mise en scène... Gladys et Kali, accompagnées par leurs musiciens respectifs, chantent tour à tour un couplet, l'une dénonçant les exactions du maire et l'autre celles de Kioshi et de ses amis. Finalement, le public semble prendre fait et cause pour Gladys. Ce sont d'abord des cannettes qui sont lancées en direction de Kali, puis des rafales d'armes automatiques crépitent, les balles ricochent sur l'armure de Kali dans de grandes gerbes d'étincelles. Lorsque le tir devient trop nourri, la perdante de ce radio-crochet new style bat en retraite par où elle est venu. Les Scorpions, eux aussi pris pour cibles, se font rapidement clouer au mur en petits morceaux. Les PJ peuvent poursuivre Kali sous la scène puis dans les égouts, mais dans ce cas ils ratent le concert de Gladys. De toute façon, Kali fait écrouler les égouts soit pour protéger sa fuite, soit, se sentant perdue, pour entraîner avec elle le maximum de victimes...

Sweet Heinrich

Un cyberpsycho pas cyber
INT 10 REF 10 TECH 10 SF 10 BT 6 CH 6 MV 5 CON 6 EMP 3 MC -2
Armure : aucune
Compétences : Techniques médicale +9, Système D +9, Baratin et Persuasion +3, Social +3, Biologie +9, Chimie +8, Diagnostic +5, Education +6, Histoire +5 (spécialisation sur la période 39/45), Allemand +5, Discrétion +6, Fusil +3, Interrogatoire sanglant et raffiné +7, Cybertech +9, Pharmacologie +8, Utilisation de caisson cryo +7, Premiers soins +7, Perception +5.
Implant cyber : aucun

Les Scorpions rouges

INT 6 REF 11 TECH 4 SF 9 BT 9 CH 7 MV 10 CON 11 EMP 1
Course 50
Armure : tête PA 12, reste du corps PA 24.
Compétences : Sens du combat +8, Force +4, Endurance +4, Perception +5, Armes automatiques +8, Armes lourdes +3, Art martial (boxe thaï) +5, Conduite auto +3, Esquive +5, Lutte +4, Mêlée +6, Pistolet +9, Intimidation +2/+8 (queue sortie), Musique +7, Cyberscorpio +8.
Implants cyber : biomoniteur, lentilles changeantes, neuromat, booster de kerenzikov +2, connexion superarmes, connexion véhicule, prise interface, détecteur mouvement, treillissage muscles et os, peau tissée, lunette de visée, étripeurs (wolfers), anti-éblouissement, infrarouge, queue scorpio.
La queue (PA 40) est d'une longueur totale de 2 m totalement rétractile, et comporte un aiguillon qui cause 3d[illegible] de dégâts et injecte un poison de 6d6 (trois doses).
Un Scorpion peut porter une attaque de queue indépendamment de ses autres actions, il porte donc deux attaque[illegible] par round en mêlée.
Tous les membres du gang portent des vêtements de cuir rouge doublés de kevlar (PA 14) et sont armés d'un Malorian Arms 3516 (Chrome) et d'un Ingram Mac 14 chacun.

▷

K.L.I.



Quid Kali?

K.L.I. sont les initiales d'une corporation mineure, la Kowloon Laser Industries, et la contraction du mot Kali, déesse de la mort dans l'Inde antique. L'une et l'autre pistes n'amènent que des ennuis et des pertes de temps aux PJ; au MJ de broder sur un contrat mirobolant mettant la corporation en état d'alerte maximum, ou des sectateurs de la déesse perpétrant des sacrifices humains dans les égouts. En revanche, en fouillant dans le passé du maire Zavourian, environ un an en arrière, les PJ trouvent trace dans les vidéos d'une Kioshi Lulabelle Inomaru, et de là apprennent son terrible accident et le vol de son cadavre.

La toile de Kali

Tout commença il y a juste un an. Kioshi Lulabelle Inomaru était alors promise à un brillant avenir. Son premier disque la propulsa directement troisième des charts avec le titre *Cry, baby, Cry !*. Elle avait tout pour elle, beauté, talent, chance. Rien ne semblait pouvoir briser son ascension vers la gloire. Malheureusement, Kioshi eut la mauvaise idée de devenir la maîtresse de Zavourian, maire sortant en lice pour les prochaines élections.

Elle devint vite gênante lorsque les adversaires politiques commencèrent à enquêter sur la vie privée de Zavourian. Ce dernier décida aussitôt de se débarrasser de la petite chanteuse. Il la drogua et l'installa au volant de sa voiture qu'il laissa en travers d'une voie de chemin de fer. La collision avec le train de banlieue pulvérisa la voiture. Kioshi, agonisante et horriblement mutilée, fut extirpée des tôles tordues par un ambulancier qui falsifia les examens et la déclara morte. Sur le chemin de la morgue, Kioshi ne cessa de gémir qu'elle était encore vivante. Quand l'ambulance s'arrêta enfin, ce ne fut pas devant la morgue ou un hôpital, mais dans une ruelle sordide. Là, l'ambulancier vendit Kioshi à un charcudoc, Sweet Heinrich, et déclara le vol du cadavre.

Heinrich lui redonna vie, la sculptant à son idée. Inspiré par les initiales de sa «cliente», il lui refit le visage et lui greffa de nouvelles jambes et des bras, huit bras. Ainsi Kioshi Lulabelle Inomaru devint Kali...

Il se passa alors une chose étrange, la créature posséda son créateur. Heinrich, subjugué par cet être de haine qu'était devenue Kioshi, se mit spontanément à son service et l'aida lentement mais sûrement à tisser sa toile. Les Kill Them All, pourvoyeurs en chair fraîche de Heinrich, furent fascinés par Kali qui devint leur chef. Les Jolies Mädchen of Downtown, commandées par Any une ancienne amie de Kioshi, se rangèrent de son côté. De plus, Heinrich «transforma» les fidèles de Kioshi, ses anciens musiciens et ses fans les plus accros, en scorpion humain grâce à une de ses inventions, une cyberqueue de 2 mètres implantée dans la colonne vertébrale et rétractile à volonté.

Encore complètement inconnus dans la rue, les Scorpions rouges constituent les troupes d'élite de Kali, de vrais tueurs totalement dévoués à leur «déesse» et tous cyberpsychos au dernier degré. Ceux parmi eux qui sont musiciens accompagneront Kali lors de son passage sur scène.

Kali veut la ruine de Zavourian mais celui-ci, trop bien protégé, était jusqu'à présent hors de portée. Alors elle s'en prenait à ses maîtresses, défigurant certaines, en prostituant d'autres, ou encore en les terrorisant pour les pousser au suicide. Les rares filles qui lui résistaient étaient livrées à Heinrich pour ses expériences.

Depuis quelques semaines, le maire apparaît tous les jours en compagnie de Gladys. Kali en est malade de haine, d'autant que celle qu'elle imagine être la maîtresse de Zavourian est une rock star à succès, comme elle-même l'avait été. Elle veut pour elle un «traitement spécial», un sort pire que celui de toutes celles qu'elle a déjà détruites. Elle veut que Heinrich fasse d'elle son «chef-d'œuvre».

BoosterCool va donner à Kioshi l'occasion d'assouvir sa vengeance contre Zavourian et Gladys. Dans son esprit malade, elle échafaude un plan machiavélique.

Contre la promesse d'une forte somme d'argent, les Flying Jaws of White Sharks sont engagés par les Kill Them All pour mener une action de diversion afin d'enlever Gladys. Parallèlement, Heinrich effectue une «Robert Redford totale» sur un membre des JMD pour en faire un sosie parfait de Gladys, implants et des puces compris plus une puce de personnalité Poser (Chrome).

Les Scorpions s'occupent de blesser Klint afin de mener Gladys dans un endroit peu protégé, un hôpital, puis enlève la rock star lors de l'attaque des FJWS. Ils livrent l'original à Heinrich et donne le sosie en garde aux KTA, en leur faisant croire qu'il s'agit de la vraie. Ne recevant pas leur dû, les FJWS se rebiffent et dénoncent les KTA qui se font hacher menu plutôt que de se rendre. Gladys, la fausse, est délivrée. Quant à la vraie...

A l'ouverture du concert, le sosie de Gladys s'empare du maire monté sur la scène pour un discours. Kali, avec ses Scorpions, monte alors sur les planches et chante pour dénoncer les crimes de Zavourian devant les médias, et soulever tous les gangs afin de précipiter cette ville qui lui a fait tant de mal dans le chaos.

Kali

INT 8 REF 10 TECH 5 SF 9 BT 10 CH 8 MV 10 CON 16 EMP 1 MC -5

Armure: **torse PA 25, bras/jambes PA 30, tête PA 25.**

Compétences: **Commandement charismatique +8, Sens du combat +9, Endurance +6, Force +16, Commandement +7, Composition +7, Perception +9, Armes automatiques +8, Armes lourdes +6, Danse +5, Discrétion +3, Esquive +6, Fusil +7, Mêlée +8, Pistolet +9, Connaissance de la rue +7, Eloquence +6, Musique +8.**

Implants cyber: neuromat, booster de kerenzikov +2, antidouleur, connexion superarme, connexion cyber véhicule, détecteur de mouvement, synthétiseur de voix, muscles greffés, treillissage muscles et os, cyber spider (dans la bouche).

Œil gauche: **dard empoisonné (6d6), cyber visée.**

Œil droit: **anti-éblouissement, infrarouge, ultraviolet, affineur d'image, module d'ouïe de base, liaison radio, pisteur, wearman.**

Cyber jambes: **super chrome, ergots, écorcheurs.**

Cyber bras **(au nombre de 8) super chrome; gauche de haut en bas, n°1: voile noir (Chrome), n°2: lance-flammes, n°3: wolfers, n°4: maintronz; droit de haut en bas, n°5: flashblub, n°6: mainmassue, n°7: wolfers, n°8: AK80 intégré au cyber membre, éjection des douilles sous le coude, bande de 100 balles en compartiment interne.**

Charpente linéaire oméga, plaque de torse chrome, plaque faciale chrome amovible.

Notez au passage que Kali a un bonus aux dégâts de +8, et porte jusqu'à 8 attaques par round en mêlée... bonne chance!







De nouvelles règles pour les armures

Les psychosquads savent de quoi il est question quand les médias relate la tragique histoire d'un cyberpsycho descendu au coin d'un bloc à coups de lance-roquette. Ils savent aussi qu'en 2020, un revolver est une arme dérisoire quand la mission est d'intercepter et de neutraliser les machines de guerre que sont pour la plupart les cyberpsychos. Pourquoi me direz-vous ? Simplement parce que ces gars-là ont tous une armure qu'une balle tirée par une arme « normale » est quasiment incapable de percer !

Je casse

Le système de combat de Cyberpunk est ainsi fait que le premier type venu qui se balade en veste blindée (20 PA) sous le feu d'un BudgetArms auto 33 voire d'un Ingram Mac 14 ne risque absolument rien. Son armure non plus d'ailleurs, puisque la détérioration n'intervient que lorsque l'armure subit un dégât qui la perce. Cela encourage bien évidement le surarmement et la création d'armes de plus en plus puissantes, voire de moins en moins crédibles. La règle concernant l'usure des armures que nous vous proposons a pour particularité de redonner une chance aux bons vieux pistolets relégués au rang « de jouets pour gosses », et vous évitera de chercher directement au bas des listes l'engin qui fait le plus de dégâts.

Comme auparavant, une armure arrête un nombre de dégâts fixe et occasionne un malus à la REF équivalent à son encombrement. Mais maintenant, chaque fois qu'une armure subit une attaque et reçoit des dommages, on soustrait 1 point d'armure par tranche de 10 points de dégâts reçus. Ainsi, blessé ou non, le combattant voit son armure perdre de son efficacité à chaque fois qu'elle encaisse ; il peut très bien finir un combat avec une veste en kevlar trouée comme un gruyère et ne lui assurant plus aucune protection.

Ce principe de 1 pour 10 est appliqué a tous les types d'armures : kevlar, métal ou cuir, lorsque les munitions utilisées sont dites normales ; pour les balles blindées spécifiquement destinées à percer les armures, on comptera la moitié des dommages normaux de l'arme utilisée et un rapport de détérioration de 1 point d'armure en moins pour 4 points de dégâts reçus.

En ce qui concerne les armes de corps à corps, la règle est inchangée, les armures marquées d'un " protègent à la moitié de leurs PS et encaissent à un rapport de 1 pour 4 : on fait facilement de la dentelle avec un Bowie bien tranchant...

Pour les cyberarmures, ou blindages corporels tels que Capuche, Plaque faciale et Plaques de torse, le blindage kevlar-carbone est réalisé avec un soin tout particulier conférant une durabilité supérieure aux autres armures. On considérera que le facteur d'endommagement d'armure des balles blindées est le même que celui des balles classiques, tout en occasionnant la moitié des dommages normaux.

Lorsque le nombre de dommages encaissés par l'armure est inférieur à 10 ou que le compte n'est pas rond, le joueur note soigneusement le nombre de points de détérioration que l'armure a déjà subi et les additionnera aux prochains dégâts jusqu'à ce qu'il atteigne la tranche fatidique de 10 points (ou de 4 pour le cas des balles blindées).

Petit exemple pratique. Un admirateur quelque peu empressé et solidement déjanté tente de faire comprendre à Gladys Gallagher combien il l'aime ; pour ce faire, il lui tire quelques pruneaux d'Armalite 44 à la sortie d'un concert. L'unique balle qu'il a le temps de tirer touche la rockstar en plein torse, qui est protégé par une veste légèrement blindée (14 PA), et occasionne 16 points de dommages. Gladys encaisse 2 points tandis que la veste arrête le plus gros des dégâts. Cependant, le potentiel de protection de celle-ci (PA) est réduit de 1 point puisqu'elle a encaissé plus de 10 points de dommages ? De plus, Gladys peut noter que le reliquat de 6 points de dommages insuffisants à lui faire perdre un autre PA actuellement se reportera en plus des prochains dégâts que son armure encaissera. 4 points de dommages suffisent donc à lui faire perdre de nouveau 1 PA (6 + 4 = 10)

Je répare

Bien sûr, lorsque le gilet pare-balles est troué, on le jette. Mais que faire d'une cyberarmure transformée en passoire ? Seul une opération chirurgicale permet de réparer l'armure en changeant le revêtement protecteur.

Les pertes de points d'humanité, la difficulté des opérations et le coût de reconstruction sont les suivants :

- **Peau tissée**. Cette protection organique, lorsqu'elle est entièrement endommagée, nécessite une nouvelle injection de la substance utilisant des nanoïdes pour tisser les trois couches supérieures de la peau. Cela revient purement et simplement à se faire greffer à nouveau une peau tissée en reprenant le processus depuis le début. Il faudra donc attendre deux semaines avant d'avoir une PA de 14 (7 PA par semaine). Chirurgie (N), coût 2000, perte d'humanité 2d6.

La peau tissée protège le corps avec une PA de 14 et non de 12 comme on peut le lire dans la liste de Cybermatériel.

- **Capuche**. La réparation de cette protection est relativement délicate car la tête est une zone « fragile » que les charcudocs essaient dans la mesure du possible de ne pas trop endommager. Chirurgie (M), coût 100, perte d'humanité 1.
- **Plaque faciale**. Une plaque faciale est beaucoup plus délicate à restaurer que toutes les autres pièces d'armures cyber car elle est en contact étroit avec le réseau neural. Lorsque celui-ci est endommagé, il faut non seulement placer une nouvelle plaque mais aussi la reconnecter au réseau neural pour assurer son bon fonctionnement. Chirurgie (MA), coût 300, perte d'humanité 1d6.
- **Plaques de torse**. Leur maintenance est relativement simple mais nécessite tout de même une petite visite à la clinique ou chez le charcudoc. Chirurgie (M), coût 700, perte d'humanité 1d6.

Ces prix ne comprennent pas le coût des opérations que vous trouverez à la page 70 du livret de règles.



Et avec Simulacres?

Il existe un Univers Simulacres adapté aux aventures de type cyberpunk, utilisant les règles de base. Il se nomme Cyber Age, disponible chez Descartes Editeur. L'adaptation aux règles de Campagne se trouve dans Casus Belli n° 63.

En résumé, les Métiers disponibles sont : mercenaire, jackeur (pirate informatique), holoreporter, pilote de voile solaire, cybertek (ingénieur technicien), bladerunner (chasseur de primes), yakuza (gangster), ronin (garde du corps). Il est possible d'avoir des équipements cybernétiques greffés : augmentation musculaire, réflexe, mémoire, prothèses. Chaque type d'équipement greffé fait perdre 1 EP définitivement. Chaque équipement fait perdre un point en Règne ou Énergie. Des puces mémoires permettent d'avoir des Talents à disposition. La valeur de ces Talents est en général de 0, parfois +1, exceptionnellement +2.

texte
Tristan Lhomme
illustration
Florence Magnin

L'AUTRE CARAVANE



Pour Hurlements

En aide de jeu : quelques inspirations p. 69.

Scénario prévu pour un petit groupe de personnages relativement expérimentés. Il serait souhaitable qu'il y ait un ou plusieurs volants dans l'équipe.

Un mot avant de commencer

Vous risquez d'avoir besoin d'une bonne dose d'imagination et de salive pour rendre cet épisode intéressant si vos joueurs sont des maniaques du « scénario à tout prix » (« et où il est, le méchant ? c'est pas normal, ça fait trois jours qu'il ne se passe rien »). Parce que, justement, il ne s'y passe que peu de choses, à part des occasions de jouer son rôle... Vous voilà donc prévenus.

Première partie Paris, an 142(?)

Introduction historique

Nous sommes entre 1420 et 1430. Depuis le début du siècle, la France est très mal en point. La guerre de Cent Ans traîne depuis déjà huit décennies, et ce sont les Anglais qui gagnent. Ils occupent un bon tiers du pays, avec le Nord, la région parisienne, la Normandie, l'Aquitaine... Cela fait bien l'affaire du duc Philippe de Bourgogne, qui contrôle une vaste principauté qu'il gouverne à sa guise.
Charles VI, le roi fou, est mort en octobre 1422, quelques semaines après son vainqueur, Henry V. Ce dernier avait forcé Charles à l'adopter et à le proclamer son héritier. Ses droits au trône de France reviennent à son fils, le tout jeune Henry VI, à peine âgé de quelques mois. Le gouvernement du royaume de France et d'Angleterre échoit à ses oncles, les ducs de Bedford et Gloucester. Le premier se consacrera à la France... Quant à l'ex-dauphin, l'héritier légitime, il est tenu par tous pour quantité négligeable. Il est très jeune, sans vraie expérience politique, sans charisme et sans argent. Ses capitaines le trahissent, ses ministres le maintiennent dans une minorité qui s'éternise... Bref, le « roi de Bourges » paraît très mal. Evidemment, la donne changera à la fin de la décennie, mais nous n'en sommes pas encore là.
Et maintenant, vous pouvez oublier tout le paragraphe précédent, qui était surtout là pour vous fixer les idées en termes « modernes ». Les contemporains ne voient pas nécessairement la situation de cette façon. Par la force des choses, leur vision est beaucoup plus terre à terre, dépourvue du recul que donne la connaissance de l'avenir, et brouillée par des facteurs personnels. La guerre avec les Anglais est un mal récurrent, bien sûr, mais coupé de suffisamment de trêves pour que le commun des mortels n'ait pas l'impression de vivre à la fin d'un siècle de conflit... Quant à la haute politique, il s'en moque. Tout le monde est beaucoup plus préoccupé par la hausse des prix, des variations du climat qui se répercutent tragiquement sur les récoltes, des allées et venues des bandes de pillards, etc. A Paris, où commence ce scénario, la population vient de connaître un quart de siècle de tumulte, d'émeutes, de sièges et de famine. Université et bourgeoisie sont passées avec armes et bagages dans le camp du duc de Bourgogne, qui a eu l'intelligence de se présenter comme un modéré. Et dans la mesure où pour l'instant, il soutient les Anglais, Paris les accueille. Le petit Henry VI a été couronné roi de France et d'Angleterre à Notre-Dame, Bedford réside en ville une partie de l'année. Quant à celui qui sera bientôt Charles le Victorieux, il n'est pour l'instant que « le soi-disant dauphin », responsable officiel de tous les maux du royaume.

Et la Caravane, dans tout ça ?

Le moins que l'on puisse dire est qu'elle a connu des temps meilleurs. La vie est très dure pour des baladins itinérants, quand ils doivent partager les routes avec des meutes de soldats au chômage qui vivent sur le pays. Dans les villages, la réaction à l'arrivée d'étrangers est fort simple : tout le monde s'enferme ou court se cacher dans les bois. Il est difficile d'assurer un spectacle quand le public n'est pas volontaire ! Et même quand ils reviennent et comprennent que ces étrangers-là, au moins, ne tueront personne, ils n'ont rien à donner en échange. Oh, bien sûr, ils apprécient, ils remercient, ils oublient pour un moment que la mort se promène librement sur Terre, mais la reconnaissance ne nourrit pas son homme... ou son garou.
De guerre lasse, le Veneur a annoncé que la Caravane allait passer l'été, et peut-être la fin de l'année, dans la région de Paris. La vie n'y est pas plus sûre, mais entre les foires et les fêtes religieuses ou profanes, il y aura peut-être du travail. Bien entendu, l'Initié s'est chargé de bien faire entrer dans la tête de tous qu'il fallait être particulièrement prudent. Les auberges sont nombreuses, le vin abondant et bon marché... et une imprudence pourrait avoir des conséquences fatales pour tout le monde. Bref, depuis quelques semaines, la Caravane est installée à l'intérieur des remparts de la ville, dans une vaste zone en friche au nord-est de la cité, entre le Temple et ce qui ne s'appelle pas encore le Marais (voir plans page 68). Profitez de cette période de calme pour planter le décor, présenter quelques PNJ d'ambiance et vous amuser un peu.
Pour des gens habitués à se déplacer sans cesse à travers la campagne, Paris représente un incroyable dépaysement. La ville est tout simplement trop énorme pour être compréhensible. Des quartiers entiers sont dépeuplés et tombent doucement en ruine. Mais à côté de ces zones mortes se trouvent des coins grouillants de vie et d'animation, où l'on construit. Il y a des dizaines d'églises, le Palais, les forteresses royales du Louvre et de la Bastille... et d'autres attractions moins gaies, comme l'immense « danse macabre » du cimetières des Innocents, ou le gibet de Montfaucon.
Voici quatre petits problèmes que vous pourriez poser à vos questeurs, histoire de les garder en alerte. Le dernier est le seul à avoir une véritable importance. Utilisez les autres pour « l'enrober ».
— Une pittoresque bande de crapules arrive à la Caravane, et exige de parler au « chef ». Ils représentent une truanderie voisine et vont tenter un racket très classique, avec chantage à la protection. Une démonstration de force serait une bonne solution, à condition qu'elle n'ait rien d'anormal. Après tout, une douzaine de questeurs costauds avec des bâtons, ça devrait pouvoir se trouver.
— Un noble engage la troupe. Il marie sa fille et veut un numéro dont les invités se souviendront. Il aimerait assez un ours opposé à quatre chiens dans un combat à mort. Il a beaucoup de mal à comprendre le sens du mot « non » (« je comprends que vous ne vouliez pas perdre votre ours. Mais je vous en payerai un autre, ce n'est pas un problème »).
— Une bande de jeunes étudiants en provenance de l'Université (un quartier à part qui couvre presque toute la rive gauche, et qui dispose de ses propres autorités) assiste à un spectacle. L'un d'eux décide de séduire Louise, une novice. Même s'il n'est pas spécialement violent ou dangereux, il est très importun.
— Un accident ou une bagarre. Rien de grave, plutôt quelque chose d'idiot. Deux rôdeurs avec des couteaux, un chariot qui verse... mais il faut qu'il y a ait au moins un mort, un novice du nom de Xavier. Il laisse une femme, Catherine, et un enfant très jeune, Yves. La veuve est très choquée, d'autant plus que son fils a presque atteint l'âge où il faut songer à se séparer des enfants. C'est le genre de situation où l'on a bien besoin d'une présence amie. Catherine se laissera réconforter, paraîtra reprendre le dessus... Nous verrons bientôt ce qu'il en a été.

Une surprise !

Et de taille ! Un matin, vers la mi-août, Pierre, un membre récent de la Caravane, réveille tout le monde à l'aube, très excité. Une seconde troupe est en train de

▷

s'installer sur un autre terrain, hors des murs. Et ils sont pour le moins étranges, eux aussi. La nouvelle est totalement inattendue (dans les jours précédents, des représentants de ces gens avaient pris contact avec le prévôt, et obtenu l'autorisation de séjourner là. Mais la nouvelle ne s'est guère ébruitée). Ses descriptions paraissent légèrement incohérentes, et en tout cas parfaitement incroyables. Des gens noirs ? Aussi nombreux que nous ? Et dans des chariots presque identiques ? Cela mériterait une visite, non ? Le Veneur est absent, et l'Initié ne s'y oppose pas. Et c'est donc dévorés par la curiosité que les personnages partent à la découverte... des premiers Tsiganes arrivés en France ! Les questeurs sont loin d'être les seuls touristes, soit dit en passant. Le terrain de la Chapelle-St-Denis va recevoir énormément de visiteurs, dans les semaines qui viennent.

Les nouveaux venus sont effectivement un peu plus d'une centaine. Ils ont des chariots qui ressemblent beaucoup à ceux de la Caravane, tirés par des chevaux étiques et des bœufs à peine en meilleure forme. Mais la ressemblance ne va pas plus loin. Les gens ont effectivement le teint sombre. Les hommes portent des anneaux d'or ou d'argent aux oreilles. Quant aux femmes, beaucoup présentent des tatouages sur le visage. Leurs vêtements sont simples, encore plus que ceux des personnages. Il n'y a pas trace d'animaux savants, à part les habituels chiens et chats. En revanche, ils jonglent, chantent et dansent fort bien. Une bonne partie ne parle pas un mot de français. Par contre, ils ont tous quelques notions d'allemand. Qui sait, il est possible qu'au cours d'une visite dans l'est, les gens de la Caravane aient appris de quoi soutenir une conversation simple ? L'ennui est que les nouveaux arrivés ne semblent pas très désireux de bavarder avec des gadjos. Du moins tant qu'ils ignorent que ces derniers sont aussi des gens du voyage... Il suffira de peu de chose pour les dégeler. Se joindre à un numéro, ou en commencer un de leur cru fera l'affaire. Cela dit, ils resteront méfiants et réservés. Une attitude qui doit rappeler quelque chose à nos saltimbanques, non ? Si ce ne sont pas les PJ qui prennent l'initiative de rompre la glace, ce sera Pierre.

Les jours qui suivent sont consacrés à une prise de contact incertaine, mais prometteuse... jusqu'à un certain point. L'Initié a dû insister encore une fois : prudence ! Quant aux Tsiganes, ils se ferment complètement dès qu'il est question de leur vie passée, de leur religion, de leurs coutumes... Inutile de jouer en détail les trois semaines qui vont suivre, mais vous pouvez quand même vous attarder sur quelques scènes, quitte à les séparer par un « et quelques jours plus tard... ». Essayez au moins de placer tout ce qui suit.

— Les conversations avec Feren, un jeune homme fasciné par la Caravane sont particulièrement instructives. Il cherche surtout à comprendre le monde des sédentaires, mais se sent en sympathie avec ces curieux gadjos qui courent les routes.

— De nouvelles visites à leur camp permettront de comprendre comment ils ont survécu jusqu'ici. Ce sont certes de bons artistes, mais l'essentiel de leurs revenus vient de la bonne aventure. Les femmes semblent toutes savoir lire les lignes de la main... moyennant finances, s'entend. Quant aux époux et aux enfants, ils font d'excellents pickpockets. Ils n'y mettent pas de malice, d'ailleurs. Il faut bien vivre.

— Dans le même ordre d'idée, ils sont plus prompts à la violence que la plupart des gens. Après tout, ils vivent dans un monde très dur et qui ne veut pas d'eux. S'il y a des bagarres avec des péquenots ivres, cela risque de mal se terminer... pour tout le monde, eux compris. Les hommes du guet ne sont pas beaucoup plus fins que nos flics modernes, et ils ont déjà tendance à poser l'équation « gitans = coupables ». Et comme les malheureux ne comprennent pas en quoi le fait de tuer quelqu'un qui les avait insultés peut leur valoir autre chose que des félicitations, ils vont avoir besoin d'aide... Sans mettre la Caravane en péril, bien entendu.

— Mentionnez en passant que le chagrin de Catherine semble se tasser. Les Tsiganes ont fait diversion.

— Ne vous gênez pas pour inventer une galerie de portraits hauts en couleurs. Vieille sorcière hargneuse, jeune fille méfiante et jalousement gardée par des frères au couteau facile, mais si belle !, ancêtres radotant près du feu, gamins consumés de curiosité... Les clichés et les stéréotypes ont un avantage pour ce genre de personnes, ils les « posent » tout de suite. Donnez-vous quand même un peu de mal pour les animer, leur donner un peu de vie...

— Il y a gros à parier que nos chers questeurs vont passer un temps infini à essayer de s'assurer qu'il n'y a pas de garous chez leurs voisins. Ils auront beau élaborer des ruses mirobolantes et se donner beaucoup de mal pour les mettre en pratique, ils n'auront pas de réponse nette. A priori non, bien sûr, mais qui sait ? Après tout, ils pourraient fort bien être tous sous forme humaine. Et ils n'ont rien qui ressemble à un Veneur, mais est-ce significatif ? (Leur troupe est dirigée par un nommé Farrej, qui porte pour les sédentaires le titre de « comte d'Égypte »). Disons-le tout net : pour moi, la réponse est non, pas de garous chez les Tsiganes. Cela dit, faites ce que bon vous semble...

Disparition !

Trois semaines s'écoulent à peu près paisiblement. Malheureusement pour eux, les Tsiganes n'ont pas su rester discrets en jouant aux devins. De plus en plus de moines et autres tonsurés rôdent dans les environs de leur camp. Et un matin de septembre, ils reçoivent la visite d'un jacobin mandé par l'évêque, qui excommuniera solennellement tous ceux qui ont montré leurs paumes, et ordonnera aux malheureux Gitans de repartir en pèlerinage, pour leur pénitence. Ils ne sont pas envoyés très loin : à Pontoise, à une trentaine de kilomètres. Mais l'idée est de les éloigner et de les empêcher de troubler l'ordre public, pas de sauver leurs âmes... En une nuit, ils plient bagage et disparaissent. Ils n'ont prévenu personne de leurs intentions, pas même les gens de la Caravane. A leur prochaine visite, les personnages trouveront un terrain nu, et sans doute un ou deux badauds qui ne demanderont pas mieux que de leur raconter la scène de l'excommunication. Ils sont venus et partis, laissant dans l'esprit de beaucoup de questeurs des souvenirs et une question. C'est du moins ce que devraient penser les joueurs dans un premier temps.

Mais vers midi ce jour-là, on commence à se demander où sont passés Catherine et son petit Yves. L'inquiétude monte doucement tout au long de l'après-midi. Si vous voulez semer une ou deux fausses pistes, allez-y ! L'interrogatoire des amis de Catherine permet d'apprendre qu'elle n'a pas été vue depuis la veille au soir. Si ils ne le savent pas déjà, il suffira d'une ou deux questions pour comprendre qu'elle était souvent « chez les autres ». Et ils ne sont plus là... Présentez cela comme bon vous semble, mais il y a de fortes chances que le mot « enlèvement » se soit allumé en lettres de feu dans la tête de presque tout le monde autour de la table. Le Veneur est absent. L'Initié ne découragera aucune initiative, ce qui est une façon de donner son feu vert.

La poursuite

Elle dépend complètement des animaux de vos questeurs. Les plus pratiques sont bien entendu les rapaces (et vivent les reconnaissances aériennes !) ou un chien (un convoi d'une centaine de personnes, cela laisse des traces assez faciles à pister. L'odeur ne sera pas dissipée en 24 heures). Les gros prédateurs, et particulièrement les loups, sont déconseillés : le coin est assez peuplé pour qu'ils se retrouvent assez vite du mauvais côté d'une fourche. Les faubourgs sont rapidement traversés. Viennent ensuite les champs, ponctués çà et là de fermes ou de petits villages. De nuit, c'est charmant. De jour, les cicatrices de la guerre sont clairement

visibles. La région qui s'étend à l'ouest de Paris a été prise et reprise, puis pillée et ravagée par à peu près tout le monde... Les Tsiganes sont assez faciles à suivre. Ils sont lents, et ne cherchent pas à se cacher. Leur caravane est paisiblement rangée à la lisière d'une petite forêt. Bien entendu, il y a des guetteurs. Il faudrait être fou pour ne pas en placer, par les temps qui courent.

Catherine est là, bien entendu. Elle partage un chariot avec trois autres filles célibataires, et Yves. De jour, elle participe aux corvées habituelles, et passe beaucoup de temps avec les anciens. Aux PJ de décider de l'approche. S'ils ont du culot et des vêtements (ce qui n'est pas dit s'ils viennent de faire les recherches sous forme animale), ils peuvent parfaitement sortir de l'ombre, s'installer près du feu et demander à lui parler. On les salue comme si leur présence était totalement normale, et on va la chercher. Sinon, ils peuvent lui envoyer un émissaire discret. Il n'aura aucun mal à la trouver. Le problème sera plutôt de l'approcher à un moment où elle sera seule.

L'explication

D'une façon où d'une autre, les personnages arriveront à trouver un moyen de communiquer avec elle. Il est évident qu'elle n'a pas été enlevée. Ils pourraient légitimement tourner les talons et rentrer chez eux. Mais ils préféreront sans doute avoir une explication. Elle ne demande pas mieux. Selon la quantité de sottises qu'ils auront commises, le cadre et le ton pourront changer (des PJ encerclés par les hommes du clan, couteaux brandis, à une discussion au calme, au plus profond de la forêt).

« Je ne reviens pas avec vous. Je perds peut-être beaucoup de choses, mais je ne veux pas le savoir. Je garde mon enfant. Dites ce que voulez de ces gens, mais ils ne m'obligent pas à le livrer aux fauves, eux ! Ils m'acceptent sans poser de questions. Il n'y a rien qui me retient chez vous. Xavier est mort, je suis seule avec Yves et je veux le voir grandir. Et puis, je me sens bien ici. Il n'y a pas de mystères, pas de questions sans réponses, pas de Veneur ! Je n'en veux plus, de ce vieux fou et de ses secrets ! Allez lui dire tout cela de ma part, et que je ne revoie plus jamais aucun d'entre vous ! Adieu ! »

Les PJ sont sans doute des Chevaliers relativement avancés dans leur initiation. Ils savent que forcément, d'ici un siècle ou deux au plus tard, sa route croisera à nouveau celle de la Caravane. Mais ils ne peuvent pas lui dire. Pas plus qu'ils ne peuvent lui dire que Xavier reviendra, tôt ou tard. S'ils essayent de procéder par allusions, cela la rendra encore plus furieuse. Il ne leur reste plus qu'à s'incliner et à rentrer à la Caravane. Si par hasard vous étiez tombé sur un groupe obtus qui déciderait de la ramener contre sa volonté, vous n'avez pas de chance ! Eux non plus. Ils vont être poursuivis par tous les Tsiganes. Et une fois de retour à la Caravane, Catherine répétera son petit discours au Veneur. Il la laissera partir, bien sûr. Il ne reprochera rien aux personnages. Mais il aura un de ces regards de pitié qui font plus mal qu'une engueulade de l'Initié...

Une possibilité cruelle

(dont vous auriez tort de vous priver...)

Tout cela aura beaucoup plus d'impact si Catherine n'est pas un simple PNJ créé pour l'occasion. Le scénario sera plus crédible et plus efficace si les joueurs vivent ce déchirement « en direct ». Si vous avez une joueuse qui vous paraît de taille à relever le défi, et qui accepte de rester à l'écart de la caravane pour un certain temps, confiez-lui le rôle. Sinon, faites-en un PNJ, présentez-la au groupe une ou deux aventures à l'avance, arrangez-vous pour qu'elle épouse un des personnages ou au moins un PNJ connu... et veillez, sans trop tricher, à ce que ce dernier soit « en voyage » pour ce premier épisode. Il rejoindra la Caravane dans l'intervalle, recommencera son initiation, retrouvera ses souvenirs et... nous verrons la suite plus tard.

Si vous vous y prenez bien, ce scénario gagnera beaucoup en profondeur et en émotion. Mais si vous sentez que la sauce ne prend pas, et que vos joueurs ne s'impliquent pas suffisamment, tant pis ! Ne les forcez pas à mimer des émotions qu'ils n'éprouvent pas. Il n'y a rien de plus désagréable...

Fondu enchaîné

Vingt ans s'écoulent. Ne me regardez pas avec ces yeux exorbités ! La suite va venir, en temps et en heure. En attendant, la Caravane va avoir beaucoup d'autres préoccupations, et vos questeurs également. Franchement, vous n'allez pas laisser passer tout ce temps sans leur faire jouer quelques scénarios, non ? Surtout que nous sommes à l'une des périodes les plus intéressantes de l'Histoire de France. Rien qu'avec le cas Jeanne d'Arc, il y a de quoi travailler... Et puis, il y a bien d'autres personnalités intéressantes, sur lesquelles cela vaudra la peine de se pencher. Gilles de Rais est l'exemple le plus évident, mais la haute noblesse de l'époque présente quelques autres cas de caractères mémorables. Le plus fascinant reste encore les campagnes, les petits châteaux, les bourgs... bref tout ce qui fait le quotidien de la Caravane. Le plus amusant à observer risque d'être le revirement qui fera du jour au lendemain du « soi-disant dauphin » le roi de France dans l'esprit de ses sujets.

Deuxième partie Normandie, an 144(?)

Promiscuité

Les Anglais sont partis. Il ne leur reste plus qu'une petite Aquitaine, Calais et des pans de Normandie. Ils achèvent de perdre cette dernière province en 1449. Les pillards, bandits et autres routiers se tiennent à peu près tranquilles... En cette belle année 1448, le Veneur a décidé que la Caravane suivrait la route du Grand Pardon du mont St-Michel. Le Mont est resté fidèle au roi même aux pires moments de la guerre, et saint Michel est le protecteur du royaume. Bref, c'est le pèlerinage le plus couru de France, drainant des centaines de personnes d'un bout à l'autre du pays. Il y a de quoi faire les réserves indispensables pour passer l'hiver. La campagne est magnifique en ce début septembre. Les villages sont prospères, les fermiers accueillants. Bref, cela va trop bien pour durer... et effectivement, au bout de quelques jours les tristes spectacles reprennent. Il y a à nouveau des pendus aux arbres, des maisons brûlées et des récoltes dévastées. D'après les survivants, un fort parti de routiers anglais erre, cherchant à faire le plus de mal possible. Les évaluations de leur nombre varient, mais ils sont au minimum une cinquantaine. Autrement dit, suffisamment nombreux pour menacer sérieusement la Caravane. Du coup, celle-ci s'arrête quelques jours à l'abri derrière les solides remparts de St-Gildas, un gros bourg où leur spectacle trouve un accueil sympathique.

Laissez planer la menace des pillards pendant quelques jours. De petits groupes de voyageurs détroussés arrivent de temps en temps, heureux d'avoir eu la vie sauve. Le Veneur semble résolu à continuer. Et justement, un groupe de pèlerins fort d'une soixantaine de personnes, accompagné d'un petit contingent d'hommes d'armes, arrive en ville. Le soir même, le Veneur demande l'avis de tous : « Je connais les règles aussi bien que vous. Nous ne devons pas mettre la Caravane en danger en y mêlant des errants. Mais les circonstances sont particulières... et les règles sont faites pour être transgressées en certaines occasions. Si nous les accompagnons, nous formerons un groupe assez important pour ne plus craindre d'agression extérieure. Mais nous nous mettons à la merci d'une imprudence de la part de l'un d'entre nous. Bien entendu, je compte sur vous pour que cela n'arrive pas, mais... je vous écoute ». Le débat sera houleux, et l'avis des PJ écouté avec intérêt. En définitive, c'est la solution dangereuse qui sera retenue. Les pèlerins sont d'accord. Ils partent le lendemain matin. Avec eux, la Caravane et les divers isolés qui remplissaient les auberges et qui n'at-

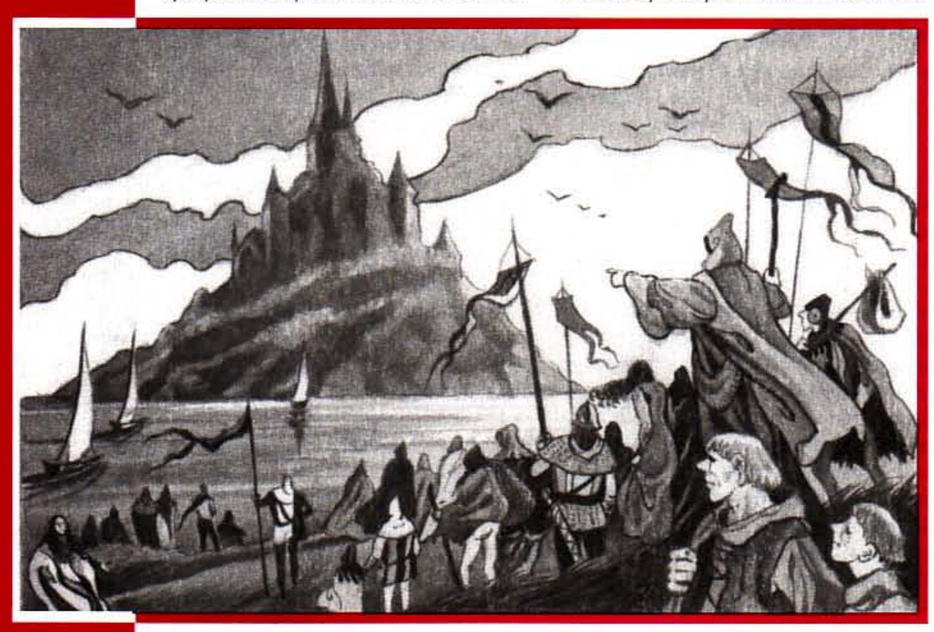
Un tout petit mot de technique

Tous les PNJ sont définis par le profil humain standard des règles, à l'exception de :

- Catherine, qui ne maîtrise pour le moment que la forme de faucon (âge apparent 17 ans).
- Xavier, qui est aigle et chauve-souris (âge apparent entre 16 et 19 ans).

▷

tendaient qu'une telle occasion, la troupe compte près de deux cents personnes, dont bon nombre de combattants entraînés. Il faudrait être un routier singulièrement courageux pour s'attaquer à une telle colonne. Le trajet ne durera qu'une petite semaine, au grand soulagement de tous les questeurs. La plupart des nuits se passent à la belle étoile. Quant aux journées, elles sont occupées par la résolution des multiples problèmes logistiques que pose le déplacement d'une telle foule. Il faut que tout le monde marche au même rythme, en suivant un itinéraire où les chariots puissent passer, que tout le monde ait à manger, etc. Tout se déroule à merveille. La plupart des pèlerins respectent le désir d'intimité des saltimbanques. Mais il reste toujours un petit groupe de personnes trop curieuses pour leur propre bien...



Les pèlerins

Voici quelques membres de la troupe. A vous de les présenter aux personnages, et de les animer.

— **Guillaume le Gris**, 30 ans, sergent commandant de l'escorte. Il a déjà quinze ans de guerre derrière lui. Il a alternativement travaillé pour l'un et l'autre camp. Dans les périodes creuses, il fait comme les autres : il pille ou joue au mercenaire, selon les occasions. Ses hommes l'adorent. C'est un excellent professionnel. Il est taciturne, mais désagréablement observateur. De plus, il s'est mis en tête d'armer les hommes de la Caravane et d'en faire des guerriers...

— **Paul**, 62 ans. Un vieil homme qui se tient encore très droit. Il reste muet sur son passé, mais à en juger d'après des réflexions qui lui échappent parfois, c'était un militaire. Certains disent même qu'il est sans doute noble. Quoi qu'il en soit, il fait le trajet en chemise et pieds nus. Sa présence a un avantage pour la Caravane : son ou ses crimes suscitent énormément de curiosité, et détourne l'attention générale de certains étranges animaux savants...

— **Michel le Nerra**, 43 ans. Un marchand de draps, originaire du Midi. Il est accompagné de sa femme Louise et de leur plus jeune fils, Charles (6 ans ; une vraie peste.) C'est un brave homme, mais il a tendance à s'écouter parler. Il s'était promis il y a dix ans d'aller au Mont, il tient parole.

— **Dame Violette**, 32 ans. Une fort belle veuve qui va prier saint Michel de lui trouver rapidement un nouvel époux. Fidèle adepte du précepte du Aide-toi, le Ciel t'aidera, elle regarde tous les hommes d'un œil intéressé. Comme de bien entendu, elle jettera son dévolu sur l'un de nos questeurs. Comment l'éloigner sans lui faire de peine ? Et si l'imprudent troubadour cède, comment lui faire comprendre qu'il ne saurait être question de mariage ?

— **Frère Jérôme et frère Sébastien**. Une paire de moines engoncés dans des frocs noirs. Physiquement, ils se ressemblent un peu : ils sont aussi ordinaires l'un que l'autre. Mais là où le premier est un individu paisible, heureux de voir chacun faire son salut comme bon lui semble, le second est un parfait fanatique. Pour frère Sébastien, on ne prie jamais assez souvent, ni assez longtemps. Il s'indigne quand on n'assiste pas aux messes qu'il donne tous les matins avant le départ. Il fulmine contre les « tièdes » qui ne communient qu'une fois par an (le minimum fixé par l'Eglise). Quant aux confessions, elles ne sont jamais assez sincères, ni assez publiques. Frère Jérôme a beaucoup de mal à le calmer. Quant aux questeurs, frère Sébastien devrait les terroriser. Il n'est pourtant pas si dangereux que ça. Il est tellement occupé à lire sa Bible et composer mentalement de fort beaux sermons sur l'Enfer qu'il serait presque possible de se transformer sous son nez sans qu'il remarque quoi que ce soit. J'insiste : presque.

— **Les autres pèlerins** forment un groupe bigarré, allant du hobereau originaire d'une province reculée au demi-fou qui parle quotidiennement à St-Michel, quand ce n'est pas à Jésus. Amusez-vous un peu... De plus, de loin en loin, des nouveaux viennent se joindre au groupe. A l'arrivée au Mont, le groupe a grossi d'une cinquantaine de personnes supplémentaires. Soit dit en passant, les personnages doivent guetter les bandits. Vous pouvez parfaitement sortir un faux pèlerin de votre manche. Il se contentera d'espionner, et disparaîtra tranquillement au bout de trois ou quatre jours. Que les questeurs le repèrent ou pas, son rapport sera le même : ils sont trop nombreux pour qu'une attaque soit possible.

Le Mont

L'île rocheuse, au milieu de la baie, est déjà un spectacle magnifique. Mais l'immense abbaye accrochée au sommet en fait l'un des plus beaux monuments du monde. A partir du moment où ils le verront dans le lointain, il faudra près d'une demi-journée aux pèlerins pour arriver au bord de la mer. La côte, presque déserte d'habitude, est couverte d'une véritable forêt de tentes. La Merveille, l'immense hôtellerie de l'abbaye, n'a pas suffi pour accueillir tout le monde. La Caravane quitte avec soulagement ses encombrants compagnons, et se trouve un emplacement abrité, au milieu des dunes. Le Veneur part vaquer à ses mystérieuses affaires. Il ne reviendra pas avant la fin du scénario.

L'Initié s'arrange pour organiser plusieurs représentations. Les pèlerins ont beau être en quête d'absolu, cela ne les empêche pas d'apprécier les tours des saltimbanques. Un personnage attentif pourrait repérer un jeune homme barbu, qui est au premier rang à toutes les représentations. Réflexion faite, il était déjà parmi les pèlerins, et il faisait partie des curieux qui tournaient autour de la Caravane. D'ailleurs, il continue. Son petit manège se prolongera plusieurs jours, de moins en moins discrètement, jusqu'à ce que les PJ y mettent un terme. Il se laisse arrêter sans résistance. Il répond aux questions très simplement. Il prétend s'intéresser aux animaux depuis qu'il est tout petit, et vouloir apprendre les tours de dressage. La plupart des personnages ont un baratin tout prêt pour ce genre de problèmes, depuis le temps, mais il reste toujours quelques distraits qu'il est possible de prendre au dépourvu... Il paraîtra gober ce qu'on lui raconte, et disparaîtra pour un jour ou deux.

Il est possible de profiter du répit pour achever le pèlerinage. Des nuées de barques font la navette entre le Mont et le camp des pèlerins. Il est malheureusement impossible de le décrire en détail : un volume n'y suffirait pas. Si vous avez envie de faire faire un peu de tourisme à

vos joueurs, documentez-vous vous-même. Le barbu fera sans doute une ou deux apparitions, de loin. Il a l'air de surveiller les personnages, mais la foule est assez dense pour lui permettre de s'esquiver à chaque fois qu'ils veulent s'approcher de lui.
Il reviendra à la Caravane assez vite. Cette fois, il cherche à aborder un des personnages seul à seul, avec des mines de conspirateur. Il a l'air tendu, nerveux. L'allure de quelqu'un qui va brûler ses vaisseaux. « Je vous ai menti la dernière fois, dit-il. J'aime les animaux, bien sûr. Mais ce sont les rêves. Je rêve que j'en suis un. Un loup. Je cours dans la forêt, je chasse... Je ne me souviens pas bien, mais je sais que votre caravane a quelque chose à voir avec eux... Et vos visages me disent quelque chose... »
Garou latent ou imposteur ? Voilà un problème délicat pour vos joueurs. Le Veneur est le seul qui pourrait trancher d'un coup d'œil, et il est absent. Quant à notre énigmatique barbu, il s'agit bien entendu du petit Yves. Il a eu le temps de grandir. De grandir chez les Tsiganes, auprès d'une mère qui a rejeté la Caravane... mais qui ne vieillit toujours pas, et qui paraît maintenant plus jeune que lui. Il lui reste quelques souvenirs confus, ajoutés à quelques bribes d'information que sa mère a laissé échapper de temps en temps. Et puis, il l'a suivie, une nuit. Et il l'a vue se transformer. Il ne lui en a rien dit. Il est assez intelligent pour avoir compris bien des choses... et il est en train de tenter de s'infiltrer.

Nouvelle option cruelle

Xavier, son père, pourrait bien être tout juste revenu d'un voyage. En pratique, cela signifie que vous aurez à truquer les dés, mais quelle importance ? Par contre, pour une raison de cohérence évidente, veillez à ce que Xavier n'ait pas plus de dix-huit ou dix-neuf ans. Sinon, vous l'amèneriez à renaître... avant sa mort. Son fils et lui se ressemblent. Orchestrez une ou deux confusions (de nuit, les PJ prennent Xavier pour le mystérieux rôdeur barbu) et laissez l'idée faire son chemin dans la tête de vos questeurs. Yves s'attend plus ou moins à retrouver un père de son âge. Il sera sans doute beaucoup, beaucoup moins surpris que Xavier. Si ce dernier est un PJ, ne vous gênez surtout pas pour mettre la rencontre en scène. Cela se passera mal. Yves est agressif, résolu à savoir – pourquoi sa mère l'a-t-elle quitté ? Ou pourquoi les a-t-il abandonnés ? Pourquoi ne vieillissent-ils pas ? Etc. Réponses que Xavier ne peut lui donner, sous peine de trahir ses amis... Si vous vous débrouillez bien, vous n'aurez pas besoin de grand-chose pour que cela se termine par des cris, voire des coups...

Sus à l'errant

La seule et très hypothétique possibilité qu'ont les questeurs de s'assurer de la véracité de son histoire passe par la Chimère et le Royaume du Rêve. Il devrait être possible, par exemple, de lui faire rêver les scènes qu'il a décrit – une vie de loup. Et visiblement, il ne réagit pas comme un loup. Mais vous devrez créer cet épisode sur mesure, avec vos joueurs et en fonction d'eux. Que ce soit à cause de cela ou d'une explication violente avec Xavier, Yves partira un matin. Selon toute probabilité, il proférera un certain nombre de menaces à haute et intelligible voix, qui démontrent clairement qu'il en sait beaucoup trop. Après quoi, il s'éloigne... Si des personnages nerveux essayent de l'attraper, arrangez-vous pour qu'il leur échappe (un petit groupe de passants innocents vient faire écran, il arrive au village de tentes...). C'est une catastrophe de première grandeur : un errant qui sait, en liberté et *a priori* plein de mauvaises intentions ! Les PJ peuvent décider d'agir d'eux-mêmes. S'ils sont un peu amorphes, l'Initié leur demandera de le retrouver et de le convaincre de garder le secret. A eux de jouer ! Xavier sera là, bien sûr.
Contrairement à celle d'il y vingt ans, cette poursuite-là sera un vrai calvaire. Yves s'attend à être traqué par des créatures dotées d'un excellent flair : aussi prend-il grand soin de longer la grève, avec les pieds dans l'eau la plupart du temps. S'il a le temps, il se rasera la barbe (ce qui le fait ressembler encore davantage à Xavier). Il essaye de rester au milieu de groupes, pèlerins sur le départ d'abord, villageois et pêcheurs ensuite. A condition de faire vite, de se donner du mal et d'être ingénieux, il sera toutefois possible de ne pas le perdre. Des PJ intelligents se renseigneront sur l'éventuel passage dans la région d'une caravane de gitans... qui sont justement passés voici peu. C'est le premier objectif d'Yves. Il l'atteindra très vite. Ils sont à moins d'une journée de marche du Mont. Veillez à ce qu'il ait une certaine avance...

La traque

Tôt ou tard, la poursuite mène les questeurs au camp des Tsiganes. Les chariots n'ont pas changé, contrairement à leurs occupants. Des gens que les personnages ont connu petits sont maintenant dans la force de l'âge. Des adultes d'il y a vingt ans, il en reste bien peu : une poignée d'anciens ravagés par la vieillesse. Ils sont totalement fermés et hostiles. Pas parce que les PJ n'ont pas vieilli, mais parce qu'ils sont à la poursuite de deux membres de la tribu. Ceci dit, la loi du silence n'est jamais totalement appliquée. Sur la centaine d'adultes que compte de groupe, il y en aura bien un ou deux qui se souviendront avec émotion de celui ou celle qui l'a fait sauter sur ses genoux, il y a bien longtemps... Il faudra plusieurs jours pour renouer des liens d'amitié avec ceux-là, mais cela reste faisable. Il ne leur restera plus qu'à faire comprendre qu'ils ne veulent aucun mal à Yves pour obtenir un ou deux renseignements.
— Il est venu et reparti presque aussitôt.
— Sa mère l'accompagne. Oui, elle est toujours des nôtres, et elle n'a pas vieilli non plus. Ce doit être une puissante sorcière. C'est une très brave femme, et nous la respectons.
— Ils ne savent pas où ils sont allés. Ils ont fait leurs adieux comme s'ils partaient pour toujours... D'ailleurs, leur roulotte est presque vide.
A partir de là, la chasse se complique encore. D'autant que les PJ demanderont sans doute aux gens s'ils ont vu passer un couple... Alors que Catherine a décidé de voyager sous sa forme animale, précisément dans l'espoir de dérouter les poursuivants. Et si beaucoup de gens ont vu un fauconnier qui partait vendre son oiseau au seigneur de la ville voisine, ils ne penseront certainement pas à le dire aux questeurs, à moins qu'ils ne posent des questions sur un homme et un animal (et vingt ans après, qui se souvient encore de la forme de Catherine ?). Cela dit, Yves est maintenant trop angoissé pour se soucier de dissimuler ses traces, et nos héros gagnent régulièrement sur eux. Au bout d'un ou deux jours infiniment désagréables, les personnages arriveront dans un petit port fortifié, directement sur les talons de leur proie. Les patrons de barque sont justement en train de parler du fauconnier qui est monté sur la barque du Gros Jacques. Ce dernier est un pêcheur qui vient de temps en temps ici vendre son poisson (il fait aussi un peu de contrebande). Comme le dit très flegmatiquement le vieux pêcheur qui répare ses filets sur le quai : « Ben, on lui a dit que c'était pas une bonne idée de partir avec Jacques, à vot'copain, mais il a rien voulu savoir. Y a une tempête qui se prépare, et Jacques est jamais qu'un cochon de goddam qu'est même pas foutu d'arrimer correctement ses voiles. Mais bon, l'avait l'air pressé de mourir. Oh, y sont pas loin. V'voyez le petit point, là-bas au fond ? Ça doit être eux. »

En mer

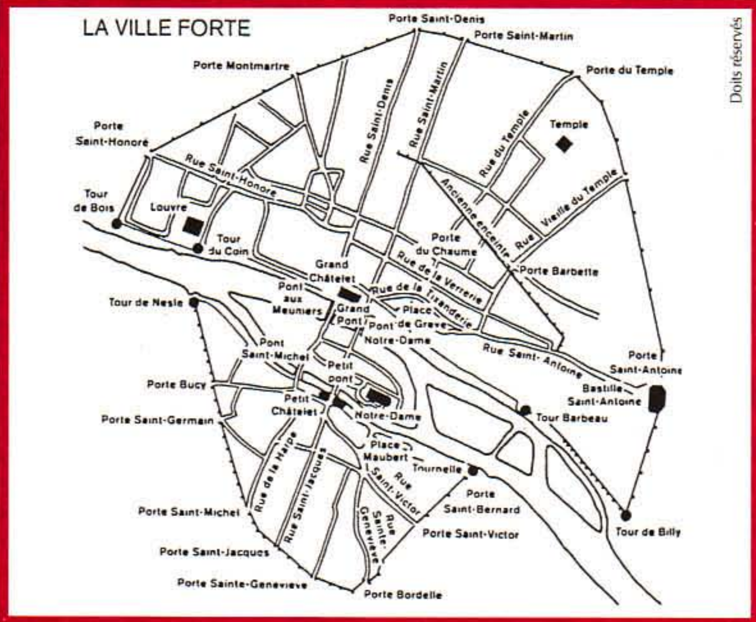
Plusieurs options sont possibles. La plus rationnelle est de trouver un autre marin disposé à tenter le coup. Ils sont tous d'accord sur un point : même avec cette avance, ils peuvent rattraper Jacques avant la nuit. En revanche, certains pensent que la tempête ne va pas tarder, alors que d'autres soutiennent qu'elle n'éclatera que le lendemain. Il est également possible pour un oiseau de se lancer tout seul à la poursuite de Jacques et de ses passagers. Cette solution présente deux inconvénients de taille : cela divise le groupe et l'oiseau est limité à un rôle d'observation. Ah, et puis : aucun ▷

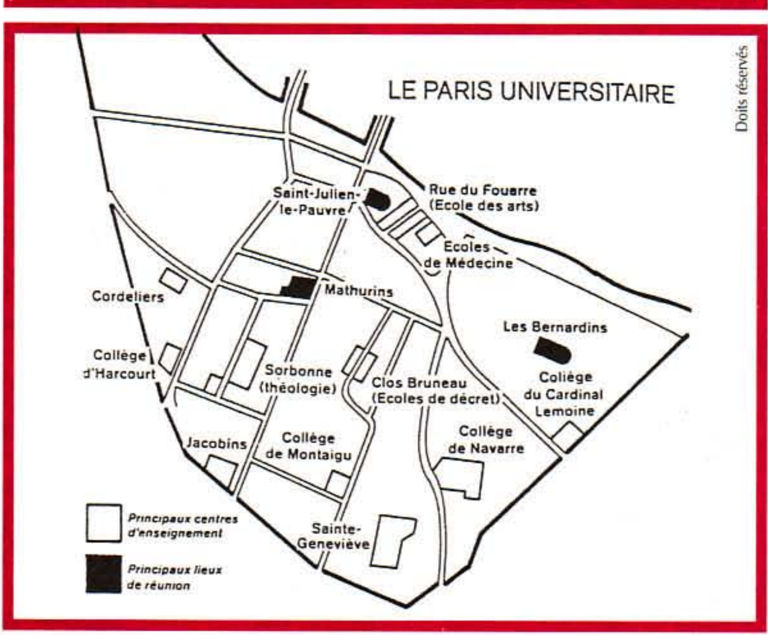


des volants de Hurlements n'est un oiseau de mer. Ils vont se sentir nerveux, à l'idée qu'il n'y a aucun perchoir en bas… Enfin, reste le cas d'un Chevalier de l'Eau qui se transférerait dans un poisson. Les problèmes sont les mêmes que dans l'hypothèse précédente. Oh, j'oubliais : il est également possible qu'ils se disent « après tout, la tempête réglera ça à notre place. Bon débarras. » C'est déplaisant, et assez insatisfaisant du point de vue dramatique. Dans ce cas, Xavier saute dans la barque la plus proche et commence à ramer…
La course entre les bateaux devient vite une lutte désespérée contre la tempête qui, bien entendu, a eu le mauvais esprit de se conformer aux prévisions les plus pessimistes. Ce n'est jamais qu'un gros orage avec un peu de vent. A terre, ce ne serait rien du tout. Mais ici, cela prend vite des allures de cataclysme. Profitez de l'occasion pour confronter les personnages à un milieu qui ne leur est pas familier. Faites-leur très peur pendant quelques minutes en décrivant méticuleusement les creux de plusieurs mètres, les masses d'eau énormes qui s'écrasent dans un bruit de tonnerre, leur coque de noix qui manque de chavirer à chaque seconde, leur pilote blême de peur… Les deux embarcations finissent par se rejoindre. Le faucon tourne autour du mât, en poussant des cris qui paraissent curieusement désespérés. C'est alors qu'ils entendent le bruit du ressac. Ce qui veut dire la terre… et des récifs.
A vous de mettre en scène le naufrage de façon spectaculaire, avec si possible peu de jets de dés, et quelques bonnes occasions de se conduire en héros (ou simplement de sauver sa peau, ce qui n'est déjà pas si mal). Yves passe par-dessus bord. Catherine reprend forme humaine et plonge pour l'empêcher de couler. Le pilote des PJ s'assomme contre un rocher. Il faudra le soutenir jusqu'à la grève. Et ainsi de suite. Après quelques minutes confuses et terrifiantes passées à lutter contre l'océan, tout le monde arrive sur la plage. Il y a beaucoup de contusions, probablement un ou deux bobos plus graves, mais rien de dramatique (à moins, bien entendu que vous n'ayez d'autres idées, ou qu'ils aient été vraiment très mauvais).

L'explication finale

Quel meilleur endroit pour une conversation de ce genre qu'une plage balayée par le vent, la pluie et les vagues ? En plus, tout le monde est sur les nerfs… Une partie de vos joueurs espérera sans doute vaguement que le Veneur arrive, révèle Yves et ramène tout le monde dans un endroit chaud et sec. Ben non. Pas cette fois. Yves est et restera un errant. Et pour le moment, il n'a rien perdu de son potentiel de nuisance. Il parlera assez peu, d'ailleurs. Le grand, l'immense premier choc sera, comme de juste, les retrouvailles entre Xavier et Catherine. Si Xavier est un PJ et que le joueur qui l'incarne arrive à trouver quelque chose d'intelligent à dire, félicitez-le de ma part. Sinon, il restera presque muet. Quant à Catherine, elle passera par la joie (« il est vivant »), la stupeur (« mais je l'ai vu mort ! ») et la colère (« ce doit encore être un tour de l'autre vieux sorcier ! »). A partir de là, tout repose sur les talents d'acteurs de vos joueurs. A eux d'essayer de lui expliquer la situation – après tout, elle est des leurs, même si elle a quitté la Caravane il y a vingt ans –, sans trop lui en dire : elle a toute son initiation devant elle. Bref, la quadrature du cercle. Une fois qu'elle sera un peu calmée, il faudra envisager rationnellement l'avenir de la famille. Même en supposant que Xavier et Catherine veuillent rentrer à la Caravane, il reste Yves. Il va avoir besoin de temps pour retrouver un peu d'équilibre, accepter que la Caravane lui soit définitivement fermée et commencer à vivre sa propre vie. Il faudra l'y aider (et surtout, lui faire jurer le secret sur tout ce qu'il sait). Quant aux esprits brillants qui décideraient de leur propre chef de le ramener à la Caravane, arguant « qu'avec tout ce qu'il sait, il vaut mieux que nous l'ayons sous la main », ils ont tout faux. Yves n'est pas stable. Qu'est ce qu'il deviendrait s'il devenait le seul mortel ordinaire d'une caravane de quasi-immortels, vieillissant et vieillissant jusqu'au jour où il semblera être le père de ses parents ? Ce que les personnages peuvent espérer de mieux, c'est un Yves stabilisé, fixé quelque part et prêt à aider la Caravane quand par hasard elle passera dans la région. Ce serait déjà un beau résultat. Une fois les passions humaines et les éléments apaisés, il faudra encore retrouver le village et rentrer à la Caravane.
Le Veneur est de retour, lui aussi, et tout le monde repart le lendemain vers d'autres voyages…









Inspirations

Sans vous noyer dans une documentation indigeste, voici quelques ouvrages que je vous conseille chaudement si vous voulez préparer un peu ce scénario.

Quand il s'agit, comme cette fois, d'une histoire datée avec précision, et qui laisse une large place à l'ambiance et au « tourisme », mieux vaut avoir un certain nombre de données et de descriptions toute prêtes. Prenez votre temps, ne plongez pas les joueurs immédiatement dans l'action, laissez-leur le temps de découvrir leur environnement. Ceci dit, vous connaissez vos joueurs mieux que moi. Si vous pensez que cela risque de les ennuyer de passer trois semaines à Paris au début du XVᵉ siècle, condensez-les en trois phrases et tant pis pour eux ! Même chose pour l'épisode du mont St-Michel. Qu'ils visitent, qu'ils prient s'ils en ont envie, qu'ils se laissent surprendre par la marée... bref, qu'ils se donnent un peu de mal pour exister hors du scénario !

Lieu et action principaux

Journal d'un bourgeois de Paris, Livre de Poche, collection Lettres gothiques.
Le plat de résistance de ce bonus. Ecrit par un citoyen anonyme, ce gros volume couvre les années 1405 à 1449, vues par les yeux d'un lettré, sans doute clerc et membre de l'Université. Ses analyses sur l'Histoire qui se déroule sous ses yeux sont complètement fausses (il est vrai qu'il est Bourguignon, et donc proanglais), mais il a collecté une quantité de faits gigantesques, dont beaucoup présentent un intérêt pour les maîtres de jeu amateurs de données précises. Par exemple, ses lamentations sur la cherté de la vie sont parfois un peu fastidieuses, mais comme il donne à l'appui de ses dires le prix des principales denrées, on lui pardonne. Il s'intéresse aussi aux exécutions, à la marche des opérations militaires, à la vie de la famille royale, et bien entendu à tout ce qui peut se produire d'inhabituel : épidémies, inondations, scandales, affaires criminelles... C'est une mine de scénarios. Par exemple, l'épisode des Tsiganes est tiré des entrées 466-469 du *Journal*, sans que j'ai eu à ajouter grand-chose. Si vous avez envie de respecter l'histoire dans le détail, sachez qu'ils sont arrivés à Paris le 17 août 1427, et qu'ils en sont repartis le 8 septembre. De même, j'ai appris par lui l'existence du pèlerinage au mont St-Michel et le fait qu'il ait attiré énormément de monde dans les années 1440 (la saint Michel se célèbre, deux fois l'an : les 8 mai et 29 septembre). Et il y a près de 900 autres paragraphes, qui n'attendent que vous... La langue n'a pas trop vieilli, le texte reste lisible par tout le monde, à condition de se reporter de temps en temps aux notes. Ajoutez à cela un dossier historique bien fait, avec chronologie, cartes, plans, liste des personnages principaux et du vocabulaire, et vous avez de quoi patienter en attendant un éventuel *Hurlelune* consacré au XVᵉ siècle...

Plan de Paris à la fin du XIVᵉ siècle, presses du CNRS, disponible dans les FNAC et certaines librairies.
Une grande carte en couleur, qui fera le bonheur de ceux qui n'arrivent pas à jouer sans avoir une représentation du terrain sous les yeux. Elle ne doit plus être totalement juste pour le scénario, qui se déroule une trentaine d'années après, mais la passion de l'historicité a ses limites. La fonction des principaux bâtiments est indiquée, ce qui réserve parfois quelques surprises (saviez-vous que la forteresse du Temple était le siège du Grand Prieuré des hospitaliers, à cette époque ?). Sans être indispensable (d'autant qu'elle est assez chère !), elle peut être très utile.

Le mont St-Michel, Découvertes Gallimard. Si vous avez envie de détailler un peu l'épisode du Mont et de le présenter de manière plus complète à vos questeurs (et que diriez-vous d'une petite course-poursuite dans les rues du village entre le barbu et les personnages ?), vous devriez acheter ce petit livre. L'iconographie est particulièrement abondante, ce qui est toujours utile comme support aux descriptions, d'autant qu'il présente certains coins mal connus de l'île. Sinon, n'importe quel guide touristique de Normandie lui consacre au moins un chapitre.
Et pour vous procurer des idées de scénarios intermédiaires entre les deux épisodes :

- En BD, la série **Jhen** de Jacques Martin, est tout à fait recommandée. Bien sûr, l'histoire évolue autour du personnage de Gilles de Rais à la fin de sa vie, ce qui n'est pas tout à fait dans la fourchette 1420-40, mais les reconstitutions de décors, de costumes et des mentalités sont de qualité. De quoi fixer les idées aux joueurs qui voudraient savoir à quoi ressemble l'intérieur de telle auberge, ou quelle tête a tel PNJ...
- Enfin, bien que ce soit un peu dense, **La guerre de Cent Ans**, de Jean Favier, chez Marabout ou Fayard. Je ne vais pas m'attarder dessus, j'en ai déjà parlé il n'y a pas bien longtemps dans les Inspi Universalis de Casus Belli. Disons juste qu'il y a de quoi se faire une culture sur le sujet, et sans doute concocter pas mal de scénarios...
- Musique d'ambiance. Si vous tenez à sonoriser, **Malicorne** et **Tri Yann** feront l'affaire.



texte
Jean Balczesak
illustration
Var Anda

LE FAUCON MANDALAIS



Pour Star Wars

En aide de jeu : une planète prête à jouer, pages 76-77.

Cette aventure de Star Wars est prévue pour 3 ou 4 personnages moyennement expérimentés, dont un au moins possède une bonne compétence en pilotage. Pour être menée à bien, les joueurs devront faire preuve d'une extrême prudence... Le Guide de Star Wars et le Guide de l'Empire pourront vous être utiles.

« Quelle drôle d'idée de dissimuler un document ultrasecret dans une minuscule statuette en forme de faucon !

— Au contraire ! Une statuette aussi banale ne risque pas d'attirer l'attention si elle est mêlée à tout un assortiment d'artefacts archéologiques phidéens de grande valeur. Tu sais très bien que le BSI et les Renseignements Impériaux sont de plus en plus difficiles à berner ces temps-ci.

— D'accord, mais pourquoi fallait-il dresser une liste complète des personnes vivant dans le Noyau et susceptibles d'apporter leur soutien à la Rébellion ?

— Réfléchis un peu. Nos services secrets ont toujours eu d'énormes difficultés à s'implanter dans les secteurs proches de Capitale. Des agents ont donc été chargés de recenser tous les sympathisants auxquels pourrait être confiée la création de nouveaux réseaux dans la sphère d'influence impériale. Evidemment, si une telle liste venait à tomber entre les mains de l'ennemi...

—... Ce serait une véritable catastrophe ! Palpatine a déjà maintes fois montré qu'il était capable de purges impitoyables. Des centaines d'innocents seraient torturés, déportés ou exécutés. Souvenez-vous des Chevaliers Jedi ! En tout cas, nos ordres ont été clairs sur un point : nous devons ramener la statuette à tout prix !

— Voilà sans doute pourquoi nous devons nous rendre dans le système Direm, un « trou de l'espace » situé à l'écart de toutes les routes commerciales, pour rencontrer le transport léger *Aurora* et prendre livraison de cette précieuse petite sculpture.

— Bien sûr. Ce genre de chose doit toujours se faire à l'abri des regards trop curieux.

— Nous arrivons dans le système Direm. Retour dans l'espace normal dans cinq secondes. 5... 4... 3... 2... 1... Top !

— Pfff, quel endroit sans intérêt ! Regardez ce vieux soleil rouge et cette misérable planète qui lui tient lieu de satellite. Que disent les senseurs ? L'*Aurora* devrait déjà être là.

— Je l'ai repéré. Il se dirige vers nous à toute allure. Bon sang, il n'est pas seul : il y a *deux* échos !

— Ça ne me dit rien qui vaille. Tout le monde aux postes de combat !... »

Un rendez-vous manqué

Introduction

Les PJ ont été chargés de se rendre dans le système désertique de Direm afin d'y rencontrer l'*Aurora*, un vaisseau commercial piloté par des agents rebelles, qui transporte à son bord un document de la plus haute importance. Ce document a été caché à l'intérieur d'une petite statuette d'apparence anodine en forme de faucon.

Note. Si les personnages ne possèdent pas leur propre vaisseau, l'Alliance peut leur prêter un transport léger corellien pour la durée de cette mission.

Lorsque les Rebelles arrivent dans le système Direm, les choses ne se déroulent pas du tout comme prévu. En effet, l'*Aurora* paraît être aux prises avec une frégate des douanes impériales. Les deux appareils échangent des tirs sporadiques... tout en se rapprochant insensiblement du vaisseau des PJ.

En fait, la frégate en question est un engin pirate qui a attaqué l'*Aurora* peu avant l'arrivée des PJ, et en a pris le contrôle après s'être débarrassé de son équipage. Le capitaine pirate responsable de ce mauvais coup est un certain Shiraz, une crapule célèbre dans ce coin de la galaxie pour son audace et sa cruauté. Lorsqu'il a repéré l'arrivée d'un nouveau vaisseau dans le système, il s'est dit qu'il allait pouvoir faire « d'une pierre deux coups ». Son plan est simple : simuler une attaque contre l'*Aurora* de manière à pousser les PJ à prendre part au combat et, une fois à courte portée, utiliser la puissance de feu des deux vaisseaux pilotés par ses hommes pour s'emparer de l'appareil des Rebelles.

Demandez aux personnages d'effectuer un jet difficile en Perception. Si l'un d'eux le réussit, il remarquera que les tirs échangés par les deux adversaires sont étrangement imprécis... comme s'ils faisaient exprès de ne pas viser avec précision. Cette constatation interviendra alors que l'*Aurora* et son poursuivant sont encore à longue portée et les PJ pourront alors réagir en conséquence. En revanche, si aucun Rebelle ne réussit son jet, le plan de Shiraz se déroulera comme prévu (à moins qu'un personnage ne subodore un coup fourré) et le combat entre les trois vaisseaux commencera à courte portée. Au début de l'affrontement, le communicateur de bord des Rebelles grésillera et une voix rocailleuse et sarcastique dira : « Bien le bonjour, garçons ! Ici le capitaine Shiraz, prince des écumeurs stellaires. On dirait que vous avez mis le pied dans une drôle de souricière, non ? Allez, soyez raisonnables. Je suis dans un jour de bonté et je n'en veux qu'à votre appareil. Si vous vous rendez sans faire de difficultés, mes hommes et moi vous déposerons sains et saufs sur une planète tranquille. Par contre, si vous décidez de jouer aux petits héros, je vous promets que nous vous réduirons en myriades de micro particules ionisées. J'espère m'être bien fait comprendre... »

De toute évidence, si les PJ s'en tiennent aux ordres qu'ils ont reçus ils ne devraient pas se défiler...

Comment gérer les combats spatiaux dans Star Wars

La relative lourdeur des règles concernant les combats spatiaux est incompatible avec l'esprit d'aventure « dynamique » de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Il est en effet anormal de ralentir le jeu au moment où la tension autour de la table devrait être au maximum. Alors, si vous ne vous sentez pas un « simulationniste fanatique », n'hésitez pas à tricher un peu. Laissez vos joueurs exécuter les jets de dés comme si de rien n'était... et vous, contentez-vous de juger subjectivement des réactions des PNJ que vous êtes censés interpréter, sans accorder à vos jets de dés une importance démesurée. N'oubliez pas toutefois, lorsque vous recourrez à cette forme d'arbitraire, que dans Star Wars les PJ sont des héros qui doivent *toujours* avoir l'avantage sur leurs adversaires. S'ils ne commettent pas d'imprudence flagrante, ils devraient par conséquent se sortir sans trop de dommages des combats les plus déséquilibrés (comme le premier de ce scénario). Quoi qu'il en soit, si vous trichez, arrangez-vous pour que vos joueurs ne soupçonnent rien. Lancez les dés, regardez-les d'un air pénétré, avant de décider par vous-même du résultat qui vous conviendrait le mieux. Vous êtes le maître, après tout !

La situation se gâte

Un combat à deux contre un face à des pirates sans scrupules a peu de chances de tourner à l'avantage des Rebelles (bien qu'il se soit souvent produit des choses surprenantes dans Star Wars). Aussi, dès que les personnages commenceront à se dire que leurs carottes sont cuites – une poignée de rounds devrait suffire –, annoncez qu'une chose inattendue se produit au moment où les deux vaisseaux pirates s'apprêtent à leur porter l'estoca-

En souvenir du vrai baron Brock et des Baladins du Vent du Faucon...

Caractéristiques des appareils pirates

- *Aurora* : Mult. hyperpropulsion x1, Vitesse sub-luminique 2D, Maniabilité 0, Coque 4D, Canon laser (Ord. visée 2D, Dommages 4D).
- *Frusker*, frégate personnelle de Shiraz : Mult. hyperpropulsion x1/2, Vitesse sub-luminique 4D, Maniabilité 2D, Coque 6D, 4 Canons laser (Ord. visée 2D, Dommages 5D), Torpilles à protons (Ord. visée 2D, Dommages 9D), Ecrans 4D.

de. Au lieu de foncer sur les Rebelles, ils font brusquement demi-tour et semblent soudain très pressés de quitter le système. En consultant les senseurs, les PJ comprennent en une fraction de seconde ce qui justifie ce revirement de situation : un croiseur d'intervention vient de surgir de l'hyperespace ! Presqu'aussitôt, une voix glaciale retentit dans les communicateurs de bord : « Immondes Rebelles, vous n'avez aucune chance de vous en sortir. Mettez en panne et préparez-vous à être abordés. Ici le commandant Songa du Bureau de la Sécurité impériale, nous savons tout. Vos agents ont été *très* loquaces... »

Les personnages disposent de dix secondes (temps réel) pour éviter d'être capturés par les rayons tracteurs du bâtiment de guerre impérial (voir caractéristiques p. 54 du Guide de l'Empire) et prendre la seule décision qui s'impose : passer en catastrophe dans l'hyperespace. S'ils ne réagissent pas assez vite, ils seront immanquablement capturés et torturés. Vous devrez alors improviser une petite évasion avant de poursuivre cette aventure.

Un passage précipité dans l'hyperespace n'est pas sans danger (voir p. 59 des règles), mais quand on n'a pas le choix... Rappelez aux joueurs qu'ils sont obligés de préciser où ils désirent se rendre. Vu le peu de temps dont ils disposent pour prendre cette décision, espérons qu'ils opteront pour le « système le plus proche » : Mandalah. Par un heureux hasard, c'est dans ce système que se déroulera le deuxième épisode du scénario.

S'ils choisissent une autre destination et décident ensuite de tenter de récupérer la statuette dérobée par les pirates, une consultation de leurs fichiers astrographiques révélera que le système de Direm est situé juste à côté de Mandalah, qui a la réputation d'être l'un des endroits les plus mal famés de la galaxie. Espérons qu'il ne sera pas nécessaire de leur faire comprendre qu'il serait opportun pour eux de commencer leur enquête à cet endroit...

Les bas-fonds de Mandalah III

Atterrissage chaotique

Le système Mandalah n'a rien de bien remarquable lorsque l'on sort de l'hyperespace (voir aide de jeu p. 76-77). Il serait facile de croire qu'il s'agit d'un système inhabité comme il en existe tant, si les communicateurs de bord ne cessaient de relayer des communications échangées par divers vaisseaux en transit. Ces communications sont toutes d'une grossièreté inhabituelle chez les voyageurs de l'espace (« Eh, tête de Bantha, qu'est-ce que tu trifouilles avec ta caisse à savon ? », « Va te faire serguler par les Glothiens, espèce de Klorax ! », etc.). Mandalah est en effet un des rares systèmes de la galaxie où la lie de l'univers peut laisser libre cours à ses penchants naturels...

Quand les Rebelles essayent d'entrer en contact avec le contrôle spatial de Mandalah III afin de s'identifier et d'obtenir des instructions d'atterrissage, ils ont droit à une bordée de messages injurieux leur enjoignant de se débrouiller tout seuls. Les senseurs de bord n'ayant aucun mal à repérer les balises de Puits 1, l'astroport local, il est inutile de perdre son temps à argumenter.

Se poser sur l'astroport de Puits 1 n'a rien d'une sinécure. En effet, l'espace aérien dans cette zone est plongé dans la plus profonde anarchie. Des vaisseaux de toutes tailles décollent, atterrissent, se poursuivent et se frôlent sans tenir compte le moins du monde des règles de sécurité. Demandez au pilote des Rebelles d'effectuer un jet difficile en Pilotage. Si ce jet est raté, il ne pourra pas éviter la collision avec une espèce de cargo manoeuvré par un équipage manifestement ivre. Le choc n'aura toutefois pas de conséquences particulières (à moins que vous en décidiez autrement).

L'astroport n'est guère plus qu'une petite étendue de terre battue, couverte de vaisseaux qui semblent s'être ingéniés à se poser n'importe comment. Certains se sont même carrément « écrasés » au bord des pistes, mais personne ne s'en soucie et les fumerolles qui s'élèvent encore de leurs carcasses contribuent à obscurcir l'atmosphère poussiéreuse et polluée de la planète.

A peine les Rebelles sont-ils sortis de leur vaisseau, qu'un groupe de six soldats des troupes de choc commandés par un lieutenant dépenaillé les apostrophe. Difficile de savoir si l'officier est ivre ou drogué, mais il ressort de son discours incohérent qu'il tient absolument à confisquer l'appareil des nouveaux venus. Il faudra beaucoup de diplomatie, plusieurs jets de Marchandage (difficulté au choix du MJ) et quelques crédits pour éviter un affrontement...

Enquêter à Puits 1

Sur Mandalah III, les Rebelles peuvent chercher deux choses :

- **Des renseignements sur Shiraz**. Ce ne sera pas facile, car la discrétion est une vertu unanimement respectée ici. La Loi du Silence est de règle et les curieux s'exposent aux pires ennuis... comme les personnages pourront rapidement s'en rendre compte s'ils posent trop de questions dans les bouges locaux.
- **Des pièces archéologiques phidéennes**. La précieuse cargaison de l'*Aurora* est facilement repérable (la civilisation phidéenne est réputée pour la splendeur de ses œuvres d'art) et il est très possible que les receleurs locaux en entendent parler. Toutefois, vu le faible laps de temps écoulé depuis le détournement de l'*Aurora*, les PJ ne penseront peut-être pas à enquêter de ce côté.

Votre rôle, en tant que MJ, va être d'improviser constamment, afin de faire vivre un véritable enfer à vos PJ. Pour ce faire, servez-vous de la table de rencontres de l'aide de jeu et inspirez-vous des rencontres spéciales détaillées ci-dessous. Les Rebelles doivent toujours être sur le qui-vive, car ils sont sur monde où règne la loi du plus fort. Laissez-les déambuler au hasard dans les ruelles poussiéreuses de Puits 1, ils se créeront assez d'ennuis tous seuls...

Shiraz ? Connais pas

Personne ne semble avoir entendu parler du pirate dans les bars et autres lieux de perdition que vont visiter les PJ. C'est assez surprenant quand on sait que Shiraz défraye régulièrement la chronique depuis de longues années. Si les Rebelles offrent de l'argent à leurs interlocuteurs de toutes races, ceux-ci s'ingénieront à leur mentir de manière éhontée, avant d'exiger d'un air menaçant « les crédits promis ».

Au *Bourgeois égorgé*, un bar plus mal famé que les autres (imaginez la Cantina de *La Guerre des Etoiles*, en mille fois plus crasseux et obscur), leurs questions vont leur valoir une bagarre en règle. Six solides gaillards armés de poignards (compétences et caractéristiques à 3D, Dommages 3D+1) vont leur tomber dessus à bras raccourcis avec l'évidente intention de leur « donner une leçon ».

Articles phidéens en promotion

Alors qu'ils déambulent dans la cité mandalaise, les PJ remarquent cette inscription sur la vitrine de Gopar, un petit receleur sullustain. S'ils entrent pour discuter un peu avec ce dernier, Gopar déclarera qu'il attend la livraison de la marchandise d'un jour à l'autre. En échange d'une centaine de crédits (après quelques jets de Marchandage, on ne se refait pas !), Gopar révélera qu'il a été contacté par une jeune femme rousse, aussi jolie que peu commode. Il a déjà fait affaire avec elle et n'a jamais eu à s'en plaindre. Il ignore pour qui elle travaille et ne sait pas comment la contacter (c'est elle qui doit revenir le voir). Une planque devant la boutique du receleur ne donnera rien...

Note. Si les Rebelles ne parviennent pas à tirer les vers du nez à Gopar, arrangez-vous pour qu'ils entendent parler

d'une certaine Galiria, une jolie rouquine qui connaît tous les pirates de la galaxie.

Des Impériaux dans le système

A un certain moment de leur enquête, les Rebelles vont apprendre qu'un croiseur d'intervention impérial s'est placé en orbite autour de la planète. Cette nouvelle n'inquiète cependant pas outre mesure la faune interlope de Puits 1. Tout le monde est en effet convaincu que l'Empire n'osera pas prendre le risque de se mettre à dos tous les criminels de la région. Quoi qu'il en soit, dès cet instant, les interlocuteurs des PJ se montreront encore plus méfiants et agressifs qu'auparavant...

Une demoiselle en détresse

Quand vous jugerez que l'enquête a assez duré, amenez la scène suivante : alors que les personnages arpentent les rues de Puits 1 en proie à un découragement de plus en plus intense, ils entendent des cris provenant d'une impasse obscure. Une jeune femme rousse vêtue d'une combinaison noire est aux prises avec deux énormes gaillards portant des armures de chasseurs de prime. L'un des deux hommes la tient fermement par derrière, tandis que son compagnon lui assène de grandes claques à toute volée. Le masque respirateur de la malheureuse a été arraché par les coups qu'elle a reçus et, à en juger, elle est ravissante.
La situation est classique et devrait entraîner une intervention de la part des Rebelles (quand on est dans l'Alliance, on doit *toujours* se montrer chevaleresque). Les deux tortionnaires sont des agents d'élite du BSI, arrivés avec le croiseur dont il a été question un peu plus haut. Ce sont d'excellents combattants (compétences et caractéristiques à 4D, pistolets-blasters lourds Dommages 5D). Une fois délivrée, la jeune femme se tournera vers ses sauveurs qu'elle jaugera longuement avant de parler : « Z'avez l'air de mecs biens, vous. Ça vous dirait pas de bosser pour Shiraz ? La piraterie c'est un job qui rapporte gros et on a toujours besoin de gars qui ont de l'honneur et des tripes... »
Il serait vraiment dommage de refuser une telle invitation, non ?

Quitter Mandalah III

La jeune femme va, bien sûr, interroger les Rebelles sur les raisons qui les ont amenés sur Mandalah III et elle semble prête à croire n'importe quel mensonge crédible. Elle se contente pour sa part de se présenter comme étant Galiria, une amie intime de Shiraz. Après ces quelques civilités, elle demande aux PJ où se trouve leur vaisseau. Le sien doit en effet être étroitement surveillé par le BSI. Il ne restera plus ensuite qu'à se rendre jusqu'à l'astroport et à décoller...
Note. Si vous voulez ajouter un peu de piment à cette partie du scénario, placez quelques hommes du BSI à l'astroport (ils connaissent le signalement de Galiria et ne tiennent certainement pas à la laisser filer). Vous pouvez aussi organiser un petit combat spatial contre quelques chasseurs TIE appartenant à l'escadrille du croiseur impérial qui tourne autour de la planète.

Pirates malgré eux

Destination inconnue

Une fois dans l'espace, Galiria introduit une puce mémorielle dans le navordinateur afin de programmer les instructions de vol permettant de se rendre jusqu'au repaire de Shiraz. Quand le passage en vitesse-lumière a été accompli, alors que tout le monde est réuni dans le poste de pilotage, elle sort un petit objet impossible à identifier de la sacoche accrochée à son ceinturon, avant de se tourner avec un large sourire vers ses compagnons... qui ressentent soudain une étrange fatigue. Avant de sombrer dans l'inconscience, les Rebelles auront juste le temps de voir la jeune femme qui remet son masque respirateur sur son visage. Ils ont été gazés !

Le repaire de Shiraz

Ce repaire est installé dans le *Gorshak*, un vieux vaisseau de transport qui dérive dans l'espace interstellaire à des années lumière du système le plus proche. Shiraz a découvert cet appareil par hasard, à la suite d'un incident de navigation. Cet immense cargo avait été abandonné par son équipage plusieurs décennies plus tôt et ne contenait plus grand-chose de valeur. Ses moteurs n'étaient pas réparables, mais son générateur de bord fonctionnait encore. Le pirate jugea qu'il ferait une base opérationnelle idéale. Qui, en effet, aurait l'idée de chercher son repaire dans un coin aussi éloigné des routes commerciales ? Il s'employa alors à aménager l'intérieur de l'antique vaisseau.
Aujourd'hui, les systèmes de survie fonctionnent à peu près correctement, même si les dispositifs d'éclairage posent toujours quelques problèmes. Tout n'est cependant pas parfait. Non seulement les salles et les coursives du *Gorshak* sont plongées dans une semi-obscurité, mais il règne également une chaleur humide et étouffante dans toutes les parties de l'épave (pensez aux soutes du *Nostromo* dans le premier *Alien)*.
Une multitude de vaisseaux (dont l'*Aurora* et la frégate citée au début de l'aventure) est en permanence arrimée à la coque criblée d'impacts d'astéroïdes du vieux cargo.

Un réveil difficile

Lorsque les PJ reprennent conscience, ils sont allongés, pieds et poings liés, dans une grande salle chichement éclairée par des braseros. Tout autour d'eux, des pirates aux mines patibulaires les considèrent dans un silence méprisant. L'un d'eux, une sorte d'athlète aux cheveux longs et à la barbe hirsute, se retourne en direction d'un homme hors de vue et lance : « Maintenant qu'ils sont réveillés Shiraz, qu'est-ce qu'on fait ? J'serais d'avis de les balancer par le sas le plus proche après leur avoir proprement tranché la gorge ». L'assistance s'écarte pour laisser voir le tristement célèbre Shiraz : un homme bedonnant assis sur un trône en acier aux décorations macabres. Son visage couturé de cicatrices est orné d'épaisses moustaches et une natte de cheveux noirs retombe sur son épaule gauche. A noter instantanément son regard – pénétrant et cruel – et le pendentif qu'il porte autour du cou – une petite statuette en forme de faucon stylisé attachée à un lien de cuir !...
Si les Rebelles pensaient qu'il leur suffirait d'être polis pour récupérer le faucon dérobé, ils vont déchanter. A part Galiria, qui interviendra en leur faveur, tous les pirates semblent disposés à leur faire passer un mauvais quart d'heure. Shiraz va leur poser diverses questions afin d'en savoir plus sur eux (« Qui êtes-vous ? », « Qu'avez-vous fait dans le passé ? », etc.). Les PJ ont intérêt à lui cacher la vérité, car le bandit déteste la Rébellion autant que l'Empire...
Note. Rassurez-vous, si les PJ se trahissent et révèlent leur appartenance à l'Alliance, cela ne changera pas grand-chose. Shiraz leur proposera seulement un marché simple : « Mourir... ou me jurer fidélité ». Poursuivez ensuite le scénario comme si de rien n'était.
Au bout d'un moment, Shiraz va interrompre son interrogatoire : « Vos histoires ne me satisfont pas... Mais comme vous avez sauvé ma délicieuse Galiria, je vais vous donner une chance de me prouver que vous pouvez être des forbans de valeur... »
Note. Si vous voulez compliquer la situation des PJ, considérez que Shiraz reconnait leur vaisseau comme étant celui qu'il a essayé d'arraisonner quelques jours plus tôt. Sa suspicion n'en sera que plus grande !



Galiria, la jeune pirate

DEX 2D, blaster 3D, Combat arme blanche 3D ; SAV 4D, Illégalité 6D, Races extraterrestres 4D, Systèmes planétaires 3D ; MEC 3D, Astrogation 4D+1, Pilotage de vaisseau 3D+2 ; PER 4D, Commandement 4D, Marchandage 4D+1 ; VIG 2D, Combat mains nues 3D, Résistance 3D ; TEC 3D, Prog.-Rép. ordinateur 5D, Sécurité 4D.
Equipement :
une combinaison de cuir noir, une vibro-lame glissée dans la botte (dom. 3D+2), une bombe de gaz soporifique
(effet en 5 secondes, durée de l'endormissement 5 heures), blaster de sport (dom. 3D+1).
Apparence :
très jolie jeune femme rousse de 18 ans
au corps mince et musclé.

▷

Les torques d'obéissance

Ces « torques » ont l'apparence de colliers de métal argenté parfaitement anodins.
En fait, ils dissimulent une petite charge de détonite, largement suffisante pour décapiter un homme, et un mécanisme extrêmement complexe. Inventés par des esclavagistes, ils avaient à l'origine pour but de s'assurer de la fidélité des serviteurs récalcitrants. Ils sont programmés sur les ondes biologiques d'un « maître » et explosent au bout d'un laps de temps donné (de deux heures à trente jours), si la personne qui les a posés ne les touche pas entre-temps.
Il est virtuellement impossible de désamorcer ces torques. La moindre tentative dans ce sens ne pouvant qu'aboutir à leur explosion prématurée (Dommages 3D, traiter comme une grenade classique).

Les épreuves

Shiraz a toujours soumis ses nouvelles recrues à diverses épreuves visant à mesurer leurs talents, et les Rebelles vont devoir se soumettre à la procédure habituelle. Le pirate va leur exposer en quoi consistent les tests, ils devront alors se répartir les diverses épreuves entre eux (une épreuve par PJ). Notez qu'il leur sera peut-être nécessaire de dépenser quelques points de Force pour s'en sortir avec les honneurs.

- **Combat à mains nues.** Un PJ doit affronter à mains nues Baron Brock, « l'athlète barbu » dont il a déjà été question. Le combat s'arrêtera dès qu'un adversaire est sonné ou blessé.
- **Pilotage.** Un PJ doit s'installer devant un simulateur de vol et exécuter un simulacre de combat spatial. Il lui faut effectuer 6 jets de dés, 3 en Pilotage de vaisseau et 3 en Canons de vaisseau. S'il rate plus de 2 de ces jets, il recevra une décharge électrique (Dommages 5D).
- **Tir au blaster.** Un PJ doit poser une petite balle de 10 centimètres de diamètre sur sa tête et tenter de l'atteindre avec un pistolet-blaster lourd (Dommages 5D) en tirant dans un grand miroir qui réfléchira son tir (très difficile). Il a droit à deux essais et peut éventuellement se blesser (lancer 1D en cas de tir manqué et considérez qu'il est touché au visage sur un résultat de 1 ou 2). Attention : si le personnage concerné ne pense pas à préciser qu'il essaye de compenser la parallaxe, son premier tir sera obligatoirement raté (le miroir ne reflète pas le tir « droit devant », mais en fonction de l'angle de visée adopté par le tireur).
- **Répulseurs.** Un PJ doit sillonner à toute allure les coursives du repaire de Shiraz avec une moto-jet. Il doit réussir trois jets difficiles en Répulseurs. S'il rate un de ces jets, il tombera (Dommages 5D).

A la fin des épreuves, si les Rebelles n'ont pas été trop lamentables, Shiraz s'adressera à eux : « Bah. Tout ça ne vaut pas une action sur le terrain ! Je vais vous confier un transport léger que j'ai emprunté aux Impériaux et vous allez partir avec Galiria et mon fidèle Baron Brock pour le système Dospidos.
Une fois là-bas, vous devrez vous emparer d'un cargo transportant un chargement de vivres destiné à la garnison de Fartal II. Vous aurez toute latitude quant au plan que vous adopterez, mais si vous commettez la moindre erreur, Galiria et Brock vous abattront sur le champ ! »
Avant de les laisser se préparer, Shiraz fait placer autour du cou des PJ des torques d'obéissance (voir ci-contre) accordées sur ses ondes biologiques et réglées pour exploser au bout de trois jours. On n'est jamais trop prudent...
Note. Parmi l'équipement dont vont disposer les PJ, il y aura deux fusils-blasters, quatre blasters de sport, des uniformes impériaux et douze grenades.

Premiers pas dans la délinquance

Il faut compter une journée pour atteindre le système Dospidos, qui est composé d'une étoile bleue et de quinze planètes dont une seule est habitée : Fartal II. Quand les Rebelles sortent de l'hyperespace à bord de leur vaisseau de transport impérial, leurs senseurs n'indiquent la présence d'aucun vaisseau, et s'ils sont discrets, ils ne devraient eux-mêmes pas être repérés par les senseurs de l'astroport local.
Ils n'auront pas longtemps à attendre pour voir sortir de l'hyperespace le vaisseau qu'ils sont censés capturer. C'est un cargo standard (caractéristiques complètes p.44 du Guide de Star Wars) qui a été équipé de deux canons-lasers quadruple (Ordinateur de visée 2D, Dommages 5D). Comme tous les appareils de sa catégorie, il n'est ni maniable (Maniabilité 0D), ni rapide (Vitesse sub-luminique 1D), mais son armement et sa taille (100 mètres de long) en font un adversaire inattaquable par un transport léger standard comme celui que Shiraz a confié aux PJ (caractéristiques p. 46 des règles). S'ils n'ont pas d'idées de plans d'attaque, Brock ou Galiria leur feront quelques suggestions, plusieurs solutions s'offrent en effet à eux. En voici quelques exemples : faire croire qu'ils sont en détresse en espérant que le cargo viendra leur porter secours ; se faire passer pour une estafette de la Flotte impériale et ordonner à l'énorme vaisseau de s'arrêter ; se présenter comme une navette/courrier transportant de nouveaux ordres urgents...
Quelle que soit la solution choisie, une fois que leur transport sera arrimé à l'un des sas du cargo, les PJ devront encore s'occuper des huit membres d'équipage de celui-ci (caractéristiques et compétences à 2D ; quatre seulement sont armés de pistolets-blasters). A priori, les hommes du cargo n'ont aucune raison de redouter une attaque puisqu'ils transportent seulement des vivres. Improvisez les événements en fonction du comportement des personnages.
Note. Les Rebelles disposent d'uniformes impériaux et d'armures des troupes de choc qui pourront leur être très utiles s'ils veulent éviter des effusions de sang gratuites. Incitez-les par conséquent à privilégier l'originalité et le « jeu de rôle » lors de l'abordage. Si vos joueurs font preuve d'audace et d'inventivité, la chance devrait leur sourire. Il n'est pas impossible qu'ils n'aient même pas à tirer un seul coup de feu...
Lorsque le cargo aura été investi, Brock entassera les survivants de l'équipage impérial dans des capsules de sauvetage qu'il éjectera dans l'espace. Pendant ce temps-là, Galiria branchera sur l'ordinateur de bord (il n'y a pas de navordinateur à bord des cargos) un micro-ordinateur de pilotage automatique qui se chargera de conduire le vaisseau jusqu'à un système désertique où il pourra par la suite être dépouillé de sa cargaison.
Il ne restera plus ensuite aux Rebelles et à leurs deux « mentors » qu'à retourner à la base de Shiraz...

Destin et improvisation

Au cours d'une partie, il arrive parfois que l'on doive improviser totalement une situation. C'est un des plus grands plaisirs que puissent réserver les jeux de rôle, mais il est souvent frustrant de naviguer au jugé en plein arbitraire. Comment éviter d'être trop gentil, ou trop méchant, avec ses joueurs ? Tout simplement en lançant un dé, chaque fois que vous en éprouverez le besoin, sur la petite table ci-dessous afin d'avoir une idée générale de la façon dont les événements pourront se dérouler. La chance et la destinée sont des facteurs dont il est bon de tenir compte.

1 - Période de poisse.
Pendant les 10 prochaines minutes, retirez 5 points à tous les jets de dés des joueurs. Des ennuis apparemment insurmontables vont s'accumuler sur la route des PJ.
2 - Catastrophe imprévue.
Les PJ vont être confronté à un « gros problème » inattendu (PNJ agressif, concours de circonstances malheureux, etc.).
3 - Petites difficultés sans gravité.
Les PJ vont être agacés par divers petits embarras (perte malencontreuse d'un objet utile, malentendu, véhicule barrant le passage, etc.) qui n'auront pas de conséquences graves.
4 - Tout se déroule normalement.
5 - Tout va bien.
Le destin donne un coup de pouce aux personnages. Les choses seront plus faciles qu'elles ne le semblaient de prime abord.
6 - Période de chance.
Pendant les 10 prochaines minutes, ajoutez 5 points à tous les jets de dés des joueurs. Les problèmes s'évanouissent comme par enchantement.

Il ne manquait plus que ça !

Oups !

Lorsque leur vaisseau sort de l'hyperespace non loin du *Gorshak*, les Rebelles ont l'impression, pendant un court ins-

tant, d'avoir commis une erreur quelque part... A peine les lueurs chamarrées de l'hyperespace se sont-elles estompées dans le néant, qu'ils se retrouvent pris en plein combat spatial. Tout autour d'eux, des appareils en perdition, sur lesquels s'acharnent des nuées de TIE, dérivent en tournoyant, laissant dans leur sillage de longues traînées embrasées. A quelque distance par tribord, le vieux vaisseau qui sert de repaire à Shiraz est toujours là. Un croiseur d'intervention impérial est amarré à sa coque !

Que s'est-il passé ? Quand les hommes du BSI ont débarqué sur Mandalah III, ils se sont empressés de jeter un coup d'œil à tous les appareils stationnés à Puits 1. Ils n'ont eu aucune difficulté à identifier celui employé par les Rebelles. Plutôt que de le confisquer ou de le mettre sous surveillance, ils se sont bornés à fixer à sa coque un « traceur hyperspatial », un petit dispositif très coûteux qui permet de suivre les déplacements des vaisseaux dans l'hyperespace. Ils espéraient ainsi remonter jusqu'à Shiraz. On dirait bien que leurs espoirs ont été récompensés.

Les rois du bluff

Mais les Rebelles ne vont pas avoir le temps de réfléchir à la situation. Une voix retentit dans le communicateur de bord : « Transport impérial inconnu, identifiez-vous. Que venez-vous faire ici ? Bon sang, personne ne nous a signalé votre arrivée. Vous ne savez pas que vous auriez pu être abattu sans sommation ! »

Manifestement, la personne qui s'adresse à eux croit vraiment avoir affaire à un vaisseau impérial. Les PJ doivent tirer parti de cette méprise ! Pour cela, il leur faut réussir un jet moyen en Bureaucratie afin de transmettre un code d'identification crédible et inventer rapidement une petite histoire justifiant leur présence. Un jet en Commandement leur permettra de convaincre leur interlocuteur. Celui-ci ne sera cependant tout à fait rassuré que s'ils réussissent au moins un jet de difficulté moyenne. Sinon, il poursuivra son interrogatoire et un PJ devra s'employer à lui répondre de son mieux pendant que ses camarades décideront de ce qu'il convient de faire.

Galiria et Brock sont convaincus que Shiraz se trouve toujours dans son repaire. En effet, sa frégate personnelle est toujours arrimée à la coque du *Gorshak*. Les Rebelles ont toutes les raisons d'essayer de lui porter secours : ils portent des torques que seul le pirate peut désamorcer, Shiraz détient toujours le faucon qu'ils convoitent et si les Impériaux s'en emparent, tous leurs efforts auront été vains.

Galiria suggérera d'entrer dans le *Gorshak* en introduisant leur petit appareil dans l'une des soutes du vieux cargo, l'ouverture de ces soutes pouvant en effet être télécommandée depuis leur vaisseau.

Note. Il ne devrait pas être trop difficile d'approcher du vieux cargo en « donnant le change » aux Impériaux. Un jet en Commandement difficile devrait couper court à toutes les questions embarrassantes. Les hommes de Palpatine aiment l'autorité !

Dans les entrailles du *Gorshak*

La soute par laquelle entrent les PJ est juste assez grande pour leur vaisseau. Les Impériaux ne peuvent donc pas les suivre à cet endroit (n'oubliez pas que les TIE n'ont pas de train d'atterrissage !). Voilà qui devrait leur laisser les coudées franches pendant qu'ils chercheront Shiraz. Galiria et Brock pensent que le capitaine pirate a dû se réfugier dans ses appartements, et ils vont guider les Rebelles au travers des coursives obscures du *Gorshak*.

Note. Les personnages étant guidés, il est inutile de vous fournir un plan du vieux cargo. Cela ne vous dispense cependant pas de décrire les coursives parcourues en insistant sur leur aspect sinistre et sur les bruits de combat qui se répercutent de loin en loin dans la carlingue rouillée.

Avant de trouver l'endroit où s'est retranché Shiraz, les PJ risquent de faire quelques mauvaises rencontres. Effectuez trois jets de dé successifs (un toutes les 10 minutes de temps de jeu) sur la petite table ci-dessous.

Rencontres

1-2 Les PJ aperçoivent au loin un groupe de 2D soldats impériaux, mais ils ont le temps de se cacher avant d'être repérés.

3-4 Les PJ tombent nez à nez avec un groupe de 1D soldats impériaux.

5 La passage est bloqué par 2D soldats impériaux accompagnés d'un officier. Si les PJ ne parviennent pas à passer, ils devront faire un détour qui nécessitera un jet de dé supplémentaire sur cette table.

6 Les PJ se font surprendre par 2D soldats impériaux accompagnés par un officier.

Note. Utiliser pour les soldats et les officiers les caractéristiques données p. 84 des règles.

Les Rebelles ne seront pas forcément toujours obligés de se battre. Ainsi, s'ils pensent à revêtir les uniformes impériaux dont ils disposent à bord de leur appareil, ils pourront tenter de berner les ennemis qu'ils rencontreront avec quelques jets moyens en Commandement.

Sauf cas exceptionnel, considérez que tous les échanges de tirs à bord du *Gorshak* se font à portée moyenne.

Le dernier bastion

Galiria et Brock ne s'étaient pas trompés. Shiraz est bien retranché, avec un fusil blaster lourd, dans sa cabine. Quand les PJ arrivent, ils auront vite conscience qu'il ne pourra pas tenir longtemps, les Impériaux étant en train d'installer dans la coursive voisine un blaster répétiteur auquel rien, même une cloison de cabine, ne saurait résister.

Il y a douze soldats et deux officiers à cet endroit (dont le commandant Songa du BSI, un petit homme nerveux au visage antipathique). Heureusement, les Impériaux tournent le dos aux nouveaux venus et ceux-ci devraient donc bénéficier de l'effet de surprise. Espérons qu'ils auront pensé à économiser quelques grenades ! Le combat est ici inévitable...

Un peu d'héroïsme, SVP !

Une fois Shiraz sauvé, il faudra que les PJ retournent à la soute où ils ont stationné leur vaisseau (3 nouveaux jets sur la table de rencontre). S'ils y pensent, ils peuvent éventuellement faire un petit détour (un jet de rencontre en plus) afin d'aller saboter le générateur du *Gorshak* en réussissant un jet difficile en Mécanique. Ils pourront programmer son explosion afin qu'elle intervienne après leur départ et entraîne la perte du croiseur impérial qui est arrimé au cargo.

Le seul moyen pour sortir du *Gorshak* et espérer survivre, consistera à programmer le navordinateur (jet difficile en Astrogation) avant de lancer les machines et de jaillir hors de la soute, en essayant de passer dans l'hyperespace aussi vite que possible. Bien sûr, vous ne devez pas oublier les malus que peut impliquer un départ aussi précipité.

Récompenses

Shiraz retirera volontiers les torques qui enserrent le cou de ses sauveurs. Il leur offrira également de bon cœur la « babiole » qui est accrochée à son cou. Quoi qu'il en soit, si les Rebelles expriment leur désir de le remettre aux autorités rebelles, il fera tout pour s'évader avec Galiria et Brock. Gageons qu'il réussira... un pirate de sa stature pourra toujours être utile pour de futures aventures.

Accordez quatre points de compétence à chaque PJ si l'aventure s'est déroulée conformément à l'esprit de La Guerre des Etoiles. Accordez un point supplémentaire aux joueurs qui auront été à l'origine d'initiatives intéressantes ou qui auront particulièrement bien interprété leur personnage.

Baron Brock, noble pirate

DEX 2D+1, blaster 5D, Combat arme blanche 6D ; SAV 2D, Illégalité 6D ; MEC 3D, Astrogation 3D+2, Canons de vaisseaux 4D, Ecrans de vaisseau 4D, Pilotage de vaisseau 4D ; PER 2D ; VIG 4D, Combat mains nues 6D, Résistance 4D+1 ; TEC 2D+2, Médecine 4D.
Equipement : une combinaison de cuir noir, une vibro-hache (Dom. 6D) à la ceinture, un pistolet blaster lourd (Dom. 5D).

Shiraz, pirate interstellaire

DEX 4D, blaster 5D, Combat arme blanche 5D ; SAV 4D, Illégalité 7D, Races extraterrestres 4D, Systèmes planétaires 5 D ; MEC 4D, Astrogation 5D, Canons de vaisseaux 6D, Ecrans de vaisseaux 6D, Pilotage de vaisseau 5D ; PER 3D, Commandement 8D, Marchandage 5D ; VIG 6D, Combat mains nues 6D, Résistance 6D ; TEC 3D, Démolition 4D, Prog.-Rép. ordinateur 4D, Sécurité 5D.
Equipement : une armure de chasseur de primes avec respirateur intégré au casque (qu'il porte généralement accroché à sa ceinture ; +1D à la VIG pour les dommages ; pas de malus à la DEX), un pistolet blaster lourd (dom. 5D), un mini-blaster (dom. 3D+1) caché dans une manche de sa combinaison.

▷

Mandalah III, planète criminelle

La galaxie est vaste, et le MJ de Star Wars a souvent à improviser un décor ou des PNJ. Avec Mandalah III, il dispose d'une planète prête à jouer qu'il utilisera à coup sûr, tant il est vrai qu'on a toujours besoin d'un petit repaire de truands.



Fiche astrographique

Système : Mandalah. Organisation du système : une petite étoile rouge entourée de cinq planètes, dont deux géantes gazeuses. Localisation : au choix du MJ. Type planétaire : terrestre. Climat : vents violents pouvant atteindre 300 km/h, tempêtes de poussière et chutes de grêle fréquentes. Température moyenne : variant entre -30° et +40°. Atmosphère : très polluée et saturée de poussières ; respirable par les humains avec l'aide d'un masque respiratoire (sinon la mort intervient en moins de deux heures). Hygrométrie : 50 %. Gravité : 0,8 G. Types de terrains : déserts rocailleux (70 %), marécages putrides (20 %), lacs et étangs pollués (10 %). Longueur du jour : 29 heures standard. Longueur de l'année : 480 jours standard. Faune : composée essentiellement de reptiles et d'insectes venimeux. Flore : mousses mutantes et lichens empoisonnés. Race indigène intelligente : les Shrobs, sauriens humanoïdes maigres et de grande taille (2,50 m) à la peau brunâtre et écailleuse. Astroport/capitale : Puits 1. Population : 270 000 (180 000 Shrobs, 90 000 colons et visiteurs de races diverses). Type de gouvernement : protectorat impérial/ anarchie.

Présentation

Quel étonnant paradoxe que l'une des planètes les plus mal fréquentées de la galaxie soit – en théorie, du moins – sous contrôle de l'Empire ! Seul petit monde habité d'un système sans intérêt, Mandalah III est certainement le plus sinistre coupe-gorge de la sphère d'influence impériale. Ravagé par une formidable pollution industrielle, saccagé par des siècles d'exploitation minière intensive, il n'est plus aujourd'hui qu'une misérable décharge spatiale à laquelle personne ne s'intéresserait... si tous les voleurs, contrebandiers, chasseurs de primes, tueurs à gages et pirates de la région n'avaient pris l'habitude de s'y rencontrer. Pour espérer survivre à sa surface, le visiteur d'outre-espace doit impérativement porter un masque respiratoire et un blaster bien chargé. Et encore, il vaut mieux qu'il ait des yeux dans le dos, s'il ne veut pas être abattu sans sommation par un quelconque truand en goguette. Bref, ce n'est pas un monde où un Rebelle devrait envisager de passer ses vacances...

Pourtant, une planète comme Mandalah III peut trouver sa place dans n'importe quelle campagne de Star Wars. En tant que point de rencontre de la pègre galactique et source intarissable d'aventures, elle peut certainement être utile à tout bon MJ qui se respecte. Et comme on peut pratiquement trouver tout et n'importe quoi dans les boutiques de ses receleurs, les Rebelles s'y rendent régulièrement lorsqu'ils ont besoin d'une pièce d'équipement rare.

Histoire

Il y a cinq siècles, Mandalah était un monde idyllique, couvert d'une épaisse végétation et habité par une race d'humanoïdes paisibles : les Shrobs. Les choses auraient très bien pu continuer ainsi, si un prospecteur employé par la Tetrametal – un énorme trust du secteur corporatif – n'avait détecté un jour dans son sous-sol d'exceptionnels gisements de solvium, un minerai très précieux employé pour la fabrication des navordinateurs. Soucieuse de garder l'exclusivité de ces gisements, la Tetrametal entreprit de faire disparaître toute trace de l'existence de Mandalah III des fichiers astrographiques de la Vieille République. Cette opération entraîna la mort de soixante-quatre fonctionnaires... La société put ensuite exploiter méthodiquement le sous-sol de la planète, sans plus avoir à se soucier de la concurrence ou des lois sur la pollution. Les Shrobs furent réduits en esclavage et contraints à travailler dans les mines, alors que des centrales de raffinage furent édifiées un peu partout. En moins de deux siècles, la quasi-totalité de la faune et de la flore de Mandalah III fut anéantie. La Tetrametal s'enrichit de façon extraordinaire sans que personne ne se doute de ce qui se passait. C'est seulement après l'avènement de Palpatine, qu'un percepteur impérial découvrit le pot-aux-roses. Tout le directoire de la société fut alors exécuté, tandis qu'une petite garnison fut envoyée sur le monde ravagé. Trop tard. Le sol de Mandalah III ne contenait plus la moindre parcelle de solvium et l'équilibre écologique du monde était irrémédiablement saccagé. Chose étrange, du fait de la confusion administrative qui suivit l'instauration de l'Ordre nouveau, la planète n'est toujours pas répertoriée dans la plupart des fichiers d'Astrogation. La Flotte impériale et l'Alliance connaissent bien son existence, mais ils sont presque les seuls... à part les nombreux criminels et délinquants de tous crins qui ont décidé de l'utiliser comme lieu de rencontre et de négociation du fait même de sa relative « discrétion ».



Les Impériaux

La garnison de Mandalah III (127 hommes) n'a pas été payée depuis de longues années et elle ne doit sa survie qu'à divers rackets qui sont devenus de véritables institutions. Taxes d'atterrissage abusives, confiscation d'équipement, licences prohibitives, tout est bon pour se faire un peu d'argent. Pourtant Lastera, le gouverneur local, continue à envoyer régulièrement des rapports aux autorités sectorielles. Ce qu'il ignore – ou feint d'ignorer – c'est que tous ses messages sont systématiquement interceptés et détruits par les agents chargés des communications qui sont grassement soudoyés par plusieurs caïds de la pègre.

En attendant le jour – de plus en plus hypothétique – où quelqu'un viendra le





remplacer, il vit terré dans son palais avec huit gardes qui ne lèveraient pas le petit doigt s'ils devaient le protéger.

Les Shrobs

Ces grands sauriens élancés aux écailles brunâtres sont originaires de Mandalah III et ils ont au fil des siècles « oublié » qu'ils étaient jadis pacifiques. Victimes de l'exploitation éhontée de leur planète, ils sont aujourd'hui encore traités comme des parias (imaginez une sorte d'Apartheid) et « parqués » dans des usines désaffectées. Dans leurs rapports avec les humains et les autre « étrangers », ils ont tendance à se montrer fourbes, cupides, menteurs... voire meurtriers ! Entre eux, par contre, ils attachent une extrême importance à l'entraide et à la solidarité. Leur arme favorite est le shagar, une sorte de kriss à la lame barbelée, aussi efficace en combat rapproché que comme arme de jet (Dommages 3D. Traiter comme un couteau).
Caractéristiques d'un Shrob typique :
DEX 3D+1, PER 2D, SAV 2D,
VIG 5D, MEC 2D, TEC 2D.

Agglomérations

Les rares villes de Mandalah III portent des noms du type Puits 13, Site 23, etc. Il s'agit de cités troglodytes écœurantes de saleté et envahies par la poussière, ou d'anciens complexes industriels en ruine aménagés pour l'habitation. Le seul astroport se trouve à la capitale – Puits 1 – qui est une sorte de Macao galactique avec ses innombrables tripots, ses bars à entraîneuses et ses maisons closes multiraciales. Les autres villes sont toutes spécialisées dans une activité illégale spécifique. Ainsi, par exemple, Chantier 2 est certainement le plus grand centre de production de drogues de l'Empire et l'on trouve les documents falsifiés les plus crédibles de cette partie de la galaxie à Puits 35.

La vie à Puits 1

Se promener dans les ruelles sombres et poussiéreuses de la capitale mandalaise, c'est s'exposer à une mort rapide et brutale si l'on ne se montre pas prudent. Les visiteurs de la planète ont en effet tendance à avoir le blaster chatouilleux, et les indigènes sont tous des assassins en puissance. Ajoutez à cela que la garnison impériale locale est totalement incapable de maintenir l'ordre, et vous aurez une bonne idée de ce qui attend vos PJ.
Puits 1 est une communauté entièrement vouée aux activités illégales. Les receleurs ont pignon sur rue, les boutiques vendant toutes les drogues imaginables sont florissantes, les tavernes louches regorgent de criminels et les maisons closes sont légion. Puits 1 ne dort jamais. De jour comme de nuit (la poussière en suspension dans l'atmosphère ne permet pas toujours de savoir s'il fait jour), les tripots et les bars ne désemplissent pas.
L'architecture de la cité se caractérise par un sens unique de la récupération des vieux matériaux. Il n'existe pas une seule maison qui n'ait pas été réparée à l'aide de vieux panneaux publicitaires ou de morceaux de vaisseau. Le tout est, bien sûr, décoré de graffiti et de bombages plus ou moins obscènes. Des usines abandonnées accueillent les habitants les plus mal lotis (des Shrobs généralement).
Quand vos personnages se promèneront dans les rues de Mandalah III, lancez toutes les heures deux dés sur la table ci-dessous .

2-6
Rencontre banale, lancez un dé :
1) Un mendiant essaye de dérober un objet appartenant à un PJ (jet de Perception difficile pour le remarquer), 2) Un shagar est lancé par un Shrob en direction des PJ (le personnage visé peut esquiver), 3) Un smoza (insecte carnivore ressemblant à un énorme frelon argenté. Dard : Attaque 4D, Dommages 4D) attaque un PJ choisi au hasard, 4) Plusieurs prostituées aguichent les Rebelles et les agonissent d'injures s'ils les repoussent, 5) Une bagarre éclate à proximité des PJ (attention aux coups de poing et aux décharges de blaster « perdues » !), 6) Un(e) drogué(e) échevelé(e) sort un couteau et tente de couper la gorge à un PJ (caractéristiques à 2D).
7-10
Une patrouille de 2D Impériaux en armures des troupes de choc dépareillées veut contrôler l'identité des PJ en employant la « méthode mandalaise » : on tire d'abord, on discute ensuite.
Les soldats ont 2D dans toutes leurs caractéristiques et compétences. Dommages des blasters : 3D+1.
11
Quoique cherchent les PJ, un extraterrestre étrange prétend pouvoir leur vendre des informations intéressantes en échange de quelques centaines de crédits.
Lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, il dira la vérité. Sur un résultat de 3 à 5, il mentira de manière habile. Sur un résultat de 6, il essayera d'attirer les Rebelles jusqu'à un recoin sombre ou 2d6 de ses amis armés de gourdins (Dommages 2D) se sont embusqués.
12
Les PJ sont suivis par un homme discret (jet de Perception difficile pour le repérer). Lancez un dé afin de déterminer « qui » est cet homme :
1-3) C'est un agent du BSI qui a reconnu en eux des Rebelles et qui peut alerter les autorités locales en cas de problème, 4-5) C'est un assassin armé d'un blaster lourd (Dommages 5D) qui a été engagé par un ennemi des PJ afin de les liquider, 6) C'est un drogué paranoïaque qui n'hésitera pas à lancer un détonateur thermal sur le groupe des PJ s'il se sent menacé.



texte
Mathias Twardowski
illustration
Guillaume Fournier

LISA, TRISTE LISA



Pour RuneQuest

En aide de jeu : un culte inédit, page 85.

Ce scénario se situe dans le royaume de Tarsh dans la passe du Dragon mais son intrigue peut être transposée à peu près n'importe où dans Glorantha. La puissance des personnages est sans importance mais la présence d'au moins un Orlanthis est indispensable. Tout le scénario repose sur l'interprétation que le maître de jeu fera des PNJ. C'est pourquoi leurs motivations sont décrites avec tant de précision.

Acte I
Genèse d'un drame

Scène I
Une famille en or

En l'an de grâce 1581, dans le domaine de Karnis, un événement important a lieu. Shadisa, la femme du baron, est en train d'accoucher de son premier enfant, le futur héritier du titre. L'opération se déroule dans la plus stricte intimité, la future mère est seule avec une sage-femme dans la grande salle de la tour la plus isolée du château. Le baron est la seule autre personne présente dans l'édifice et, pour être certain que personne ne pourra troubler ce délicat événement, il est posté près de la passerelle, unique moyen d'accès à la tour. Il contemple les étoiles et la Lune rouge, perdu dans ses pensées. Son angoisse, bien plus importante que celle de tout futur père, est causée par l'étrange histoire des Belstus, la famille de sa femme.
Shadisa est l'unique descendante d'une des plus riches et des plus anciennes famille de la Tripolis. Markas Belstus, son père, haut fonctionnaire de l'Empire, a été reconnu coupable de pratiques religieuses interdites : l'adoration de Porchango. Même au sein de l'Empire un tel blasphème est intolérable, et les Belstus ont été exécutés par les autorités yelmites de Yuthuppa. Déclarée innocente, Shadisa eut la vie sauve mais dut s'exiler dans les terres barbares du royaume de Tarsh en n'emportant qu'une part infime de la colossale fortune de sa défunte famille. Elle réussit peu après son arrivée à faire un mariage inespéré en épousant Vadrus Karnis, baron de Karnis. Ce jeune noble tarshite est très apprécié de ses supérieurs et de ses sujets en raison de ses succès guerriers contre les barbares orlanthis de la Passe.

Scène II
On peut échapper à la Chauve-Souris pourpre...

... mais pas à la rancune de ses concitoyens.
Ce proverbe pélorien s'applique parfaitement à Shadisa, car elle a été rattrapée par l'affaire, plongeant toute la région dans l'effroi et le baron dans une fureur sans nom. Au lieu de répudier sa femme, Vadrus consacra toute son énergie à combattre la rumeur et à imposer Shadisa parmi la population et la noblesse du royaume. Il expliqua longuement à tout le monde que Shadisa avait été reconnue innocente par les prêtres de Yelm et qu'elle ne pouvait être tenue responsable des mauvaises actions de sa famille. Cela lui coûta beaucoup de son crédit et les portes dorées qui s'ouvraient devant lui se fermèrent, lui coupant tout espoir de promotion. Grâce à cela Shadisa peut vivre en toute tranquillité, même si tout le monde l'appelle Malia par méchanceté.
Le temps a passé et la baronne est maintenant en train d'accoucher d'un enfant, l'héritier des Karnis. Vadrus, aigri et rongé de haine, s'est juré de le faire accepter dans l'Empire et d'en faire un héros qui lavera de ses exploits la honte de ses ancêtres. Mais avant que ces vœux pieux ne puissent se réaliser, il faut que les actions chaotiques des parents de Shadisa n'aient pas affecté l'enfant. C'est la peur d'une telle éventualité qui tenaille Vadrus au moment de l'accouchement. Et si l'enfant portait la marque du démon telle Gbaji l'Illuminée aux ailes de chauve-souris ?
La méditation du baron est interrompue par l'arrivée de la sage-femme qui vient le chercher prestement. Arrivé dans la chambre, Vadrus ne peut que constater la mort de Shadisa, victime d'une hémorragie. Le chagrin manque de le faire défaillir lorsqu'un cri de bébé le fait sursauter. Il en cherche la source et se précipite vers le berceau où l'attend la chair de sa chair. Fou d'angoisse à l'idée de ce qu'il va découvrir, il marque un temps avant de regarder à l'intérieur du berceau. Un visage radieux et magnifique l'attend, à la beauté presque surnaturelle pour un nouveau-né. La joie de découvrir que l'enfant est normal lui fait un instant oublier la mort de son aimée. Tremblant de joie il s'en saisit mais le rejette aussitôt dans un spasme de dégoût. S'il possède le plus beau des visages, le bébé est ailleurs totalement difforme. Son torse est écrasé, son dos voûté, sa peau fripée et ses membres ressemblent à des sarments de vigne.
Un instant Vadrus croit voir un démon du Chaos tel qu'on peut en voir dans les temples des Sept Mères, mais après observation les difformités de l'enfant ont l'air naturelles. Est-ce le résultat d'un quelconque héritage chaotique ou le fait de la nature toute seule ? Vadrus se refuse à y penser. Le choc de cette vision d'horreur ajouté à la perte de sa femme et aux années de lutte contre tout son entourage lui font perdre la raison. Cet enfant doit devenir le sauveur de sa famille, d'autant plus qu'il a causé la mort de sa mère.
Une folie étrangement réfléchie et froide le pousse alors à étrangler calmement la sage-femme, seul témoin de la naissance. Puis il prend des dispositions pour s'assurer que son enfant devienne bien le rédempteur des Karnis. Personne n'a le droit d'entrer dans la tour à part lui et Molnir, une esclave bossue et difforme qu'il charge de veiller sur l'enfant.
Ainsi se passe l'enfance de Lisa Karnis, cloîtrée dans une tour, ne voyant personne d'autre qu'un père fou d'amour et une esclave handicapée physique et mentale. Les habitants du village se rendent bien compte que quelque chose ne va pas mais, en souvenir des horreurs dont Shadisa était accusée, tout le monde se tait. Le baron, après avoir fait enterrer discrètement sa femme dans la crypte familiale, mène une vie normale de veuf. Il prétexte que sa fille est d'une santé fragile causée par un accouchement très difficile pour expliquer son isolement total. Ses excentricités sont d'autant mieux tolérées qu'il est un bon baron et que ces exploits militaires contre les Orlanthis ne se comptent plus.
Tous les soirs il va voir Lisa et lui parle de Shadisa, la décrivant comme la plus première des saintes et la meilleure des femmes. Il lui cache la nature exacte de son état, lui laissant croire qu'à l'instar de Molnir toutes les femmes sont bossues et difformes.

Scène III
Amour et peinture

Les années passent et Lisa, d'enfant difforme devient femme monstrueuse, gardant toujours son visage angélique. Son caractère est à l'image de ses traits, bon et doux, lisse et parfait. Toujours perdu dans son délire de vengeance envers ceux qui l'ont humilié, Vadrus décide de marier Lisa à un homme important qui sera un tremplin pour ce destin qu'il veut toujours exceptionnel. Ne pouvant l'envoyer à Bout-du-Monde comme toutes les autres jeunes nobles de Tarsh, il décide de faire exécuter des portraits qu'il diffusera auprès des partis en puissance.
Il engage donc un jeune peintre talentueux, Manann Donik, à la condition express qu'il ne révèle rien de ce qu'il ver-

Vadrus Karnis

baron de Karnis,
initié des Sept Mères
67 ans, 1,75 m, 56 kg,
cheveux blancs
et yeux noirs

Fo 9	Co 15	Int 11
De 8	Tai 12	Pou 11
Ap 7	Pv 14	Pm 11

Bonus dgts : 0
Talents : Bataille 95 %, Discussion 45 %, Tarshite 85 %, Nouveau pélorien 75 %, Sartarite 45 %, Langue marchande 65 %.
Sorts : Hébêtude.



Armes
Cimeterre
Att: 50 % Par: 25 %
Dgt: 1d6+2 Ra: 2
Ap: 10
Targe
Att: 30 % Par: 45 %
Dgt: 1d6 Ra: 3
Ap: 12

▷



Lisa Karnis

fantôme et ex-héritière de la famille Karnis
Int 11
Pou 19

ra dans la tour isolée. Le jeune Manann est donc la première personne étrangère que rencontre Lisa depuis sa naissance. Il se met immédiatement au travail, passant des journées entières à exécuter des portraits de la jeune fille. Tous sont saisissant de réalisme et rendent fort bien la beauté quasi surnaturelle de Lisa, tout en prenant bien soin de laisser tout le reste du corps dans un flou artistique.
Tout en peignant, Manann se lie d'amitié avec la jeune fille tout émerveillée de pouvoir enfin discuter avec quelqu'un d'autre que son père ou la folle qui lui sert de mère. Petit à petit le peintre et le modèle tombent éperdument amoureux l'un de l'autre et, dans l'atelier improvisé, s'unissent charnellement. Cette liaison reste bien sûr secrète. Un jour, lassé de faire des portraits petit format destinés à être envoyés à des courtisans inconnus, Manann décide de rendre justice à la femme qu'il aime et entreprend de peindre un portrait géant destiné à orner la grand salle du château. Vadrus découvrant le projet est transporté d'aise et demande à Manann de ne plus travailler que sur le grand tableau.
Les portraits de Manann font leur effet, mais étant donné la réputation de Karnis, peu de prétendants se présente au château. Les rares qui viennent sont déboutés par Vadrus pour diverses raisons, plus ou moins fondées. Tous sauf un, Varclass Stronndar. Fils d'un sénateur de Bout-du-Monde, Varclass est un jeune ambitieux désirant entrer dans la noblesse et qu'un mariage d'intérêt n'effraie pas. La dot de Lisa est en effet constituée principalement du titre de baron de Karnis, car selon la loi tarshite les femmes portent les titres et le transmettent à leurs époux.
Vadrus est séduit par les manières affables du jeune homme qui joue très bien l'amoureux transi, transporté d'amour par le simple portrait de Lisa. Les dernières réticences du baron sont dissipées lorsqu'il apprend le montant de la fortune du prétendant, et l'accord est conclu dans la nuit. Le mariage aura lieu le prochain jour des dieux, c'est-à-dire celui de la semaine de la Fertilité de la saison des Tempêtes.
Les quelques jours précédant la cérémonie sont témoins d'une activité fébrile. Le baron qui jusqu'à présent restait isolé et asocial recontacte toutes les personnalités de la région pour les inviter à ce qu'il croît être la première étape de l'ascension météoritique de sa fille au sein de la société lunare. La surprise est grande chez les habitants de la baronnie et tous les invités. Tout le monde a hâte de voir enfin l'héritière des Karnis.

Scène IV Réception rurale

Au jour dit, l'esplanade du château regorge de gens venus de très loin pour assister à l'événement qui alimentera à lui seul les conversations du tout Bout-du-Monde pendant au moins une année entière. Vadrus est au comble du bonheur, sa fille va se marier et l'affluence et le prestige de ce mariage dépassent de loin ses rêves les plus fous. Son déséquilibre mental l'empêche de voir les véritables raisons de ce succès et le conforte dans son idée que Lisa est destinée à venger sa famille.
La vaste assistance se fige, tendue, sur le pré devant le château, attendant l'arrivée de la future épouse. Varclass Stronndar se tient fièrement, anxieux de voir enfin sa promise, ravi de l'affluence. Enfin, débouchant du château dans une robe chatoyante mettant superbement en valeur ses traits éblouissants, apparaît Lisa, quittant pour la première fois sa tour solitaire. Son sourire est un rayon de soleil en cette journée grisâtre et son visage au teint d'albâtre, stupéfait l'assistance. Après un moment intense de stupeur admirative, la foule est parcourue de dégoût. Inconsciente de la situation, Lisa s'approche de sa démarche de crapaud anémique, son sourire radieux et émerveillé ne faisant que ressortir de façon encore plus cruelle l'horreur de son corps. La robe de velours brodé ne parvient pas à masquer ses déformations monstrueuses. Elle traverse l'assistance médusée et arrive devant son fiancé. Son père, tout aussi inconscient qu'elle et prenant le silence de la foule pour de l'admiration, se tourne vers Varclass et d'une voix solennelle lui présente rituellement sa fille. Joignant le geste à la parole il empoigne le bras de son futur gendre et le place délicatement dans le bout de bois fripé et galeux qui sert de membre à Lisa. Ce contact sort Varclass de sa torpeur et avec un grand geste horrifié il repousse vivement le bras. Le hurlement qui accompagne son geste est étouffé par le flot de vomi qui jaillit de sa bouche et éclabousse le père et la fille. Cet incident électrise la foule qui se met à hurler et à injurier Lisa tout en lui lançant des mottes de terre. Celle-ci, trop hébétée pour réaliser ce qui arrive, est emmenée vivement par le baron avec l'aide de Baldor Latus, le chef des gardes du château. La foule privée de l'objet de son mépris et de sa haine passagère se délite et regagne ses foyers, heureuse d'avoir assisté à un événement historique dont elle pourra se vanter durant toute sa vie. Trois personnes de l'assistance se dirigent vers le château et se rendent dans la tour isolée, passant outre l'interdiction habituelle. Elles trouvent le baron au chevet de sa fille tétanisée. Molnir, la fidèle servante monstrueuse, est là, bassinant le front glacé de Lisa.
Baldor Latus attend les ordres de son seigneur, ne sachant pas si celui-ci a besoin d'aide ou s'il préfère rester seul. Varclass Stronndar, remis de ses frayeurs réfléchit à la façon dont il pourrait tirer parti des événements. Manann Donik, tremblant pour son aimée, est déchiré entre le désir de réconforter Lisa et la peur de voir son attitude trahir la passion qu'il éprouve. Godi Tiras, le prêtre des Sept Mères, officiellement en charge du mariage, contemple le monstre transi en essayant de déterminer l'attitude que son culte devrait avoir dans ce cas.
Le baron rompt d'un cri le silence crispé, agonisant Manann d'injures. Dans son esprit dérangé, c'est lui le responsable de cette catastrophe. Ses portraits n'étaient pas de suffisamment bonne qualité et n'ont pas su rendre la splendeur de sa fille dont la beauté prodigieuse a choqué l'assistance. Joignant le geste à la parole il se saisit du peintre et après l'avoir roué de coups le jette du haut de la tour dans les eaux noires de l'étang.
Puis il ordonne aux trois hommes de le suivre dans la salle de réception pour parler de l'événement. La discussion qui s'ensuit est longue et passionnée, chacun des hôtes essayant de raisonner à sa manière le baron, et cherchant à minimiser l'événement. Baldor fait appel à son « bon sens » militaire, l'invitant à mépriser ses noblaillons véreux et ses roturiers croupissants dont l'avis ne vaut rien. Godi Tiras joue sur sa corde spirituelle en lui répétant inlassablement que seul compte sa conscience et qu'il ne peut en aucun cas se mortifier pour les mauvaises actions de sa belle-famille. Varclass Stronndar achève de le calmer en lui annonçant le plus simplement du monde qu'il désire toujours épouser sa fille et que sa réaction était due au choc causé par la beauté surnaturelle de Lisa. Beauté à laquelle les médiocres portraits ne l'avaient pas du tout préparé. Les propos des trois hommes sont tellement convaincants et entrent si bien dans le délire mythomane et paranoïaque de Vadrus, qu'il se laisse gagner à leur avis. Lisa est en effet la plus belle des créatures et la réaction de la foule est la preuve que son destin sera exceptionnel.
A l'aube, la discussion est interrompue par l'arrivée précipitée de Molnir bavant et tressautant dans un vain effort d'explication. Le baron se rue vers la tour isolée, suivie de près par les trois hommes. Ils s'arrêtent sur la passerelle, pétrifiés. Au bas de la tour gisent les restes éclatés de Lisa. Son visage a été épargné par la violence du choc et reste, ultime ironie, toujours aussi beau faisant encore plus ressortir la pulpe sanglante qui l'entoure. L'expression sereine qui l'éclaire ne laisse aucun doute : la jeune fille s'est suicidée après avoir pleinement réalisé sa condition.

Scène V Réunion au sommet

Varclass est le premier à réagir, ses scrupules ayant depuis longtemps fait place à une ambition démesurée. Il profite de l'état de choc des autres pour prendre les choses en main. Profitant de la pénombre, le petit groupe rassemble les restes de la

jeune fille et nettoie à grande eau le rocher meurtrier. Une fois le cadavre placé en tas dans l'antique berceau de la tour, Varclass entreprend de convaincre ses complices de la justesse de ses actions passées et à venir.
Pour lui c'est une excellente occasion de devenir baron sans avoir à épouser une femme monstrueuse. Il propose donc au baron un mariage illégal entre lui et la défunte Lisa, cérémonie effectuée par Godi Tiras, avec Baldor comme témoin. Il argue que puisque Lisa est morte, c'est à lui de venger les Karnis de tout ce qu'on leur a fait subir et dont l'incident du jour n'est pas le moindre des affronts. Fin psychologue, Varclass a en effet très bien compris à quel fou il a affaire et il dit exactement ce que le baron a envie d'entendre. Sa folie est telle qu'il n'a aucun mal à accepter ce plan, d'autant plus qu'il lui permet de relancer sa paranoïa galopante, confortant sa théorie du complot contre sa famille. Varclass convainc définitivement Vadrus en lui rappelant que si ce mariage n'a pas lieu, le nom des Karnis disparaîtra à sa mort. Le baron exige alors de Godi qu'il consacre ce mariage, sans lui laisser le moindre choix. Désireux de ne pas créer de problèmes et pour calmer Vadrus, le prêtre se laisse convaincre à la fois par l'autorité du baron et par le discours implacable de Varclass. Baldor, en bon soldat qui se respecte et par respect pour son supérieur, accepte de servir de témoin.
La cérémonie a lieu dans une atmosphère surréaliste, Varclass tenant la main de Lisa dépassant du berceau. Une fois ce forfait accompli, Godi se retire comme dans un cauchemar, ne réalisant pas ce qui vient de se passer. Le baron quant à lui se précipite dès l'aube sur la place du village et annonce à grands cris le mariage de sa fille et de Varclass. Toute la population est réveillée par son raffut, y compris, et c'est là son but, les invités séjournant encore à l'auberge. Quand le soir même au temple les fidèles interrogent Godi, celui-ci ne trouve pas la force de contredire le baron. Ainsi le mariage devient-il officiel. Les quelques invités qui par curiosité malsaine se rendent au château pour féliciter le jeune couple sont reçus par Vadrus et Varclass, trônant sous le portrait géant de Lisa. Ils expliquent posément que la mariée ne peut les recevoir suite au malaise de la veille. Une semaine s'écoule avant qu'une seconde nouvelle vienne semer à nouveau le trouble dans les esprits déjà échauffés : Lisa Karnis est décédée de maladie. Son inhumation dans un tertre près du château a lieu dans l'heure. C'est le seul moyen qu'a trouvé Varclass pour résoudre le problème de l'absence de sa femme. Il aurait préféré attendre un peu avant d'annoncer son décès mais l'état du cadavre pourrissant dans la tour ne permettait pas de délai plus important.
Conscient des horreurs perpétrés envers l'âme de Lisa, Varclass décide de prendre toutes les précautions pour assurer sa tranquillité. Il fait donc placer au-dessus de la tombe de sa femme un magnifique obélisque sculpté, entouré de haies superbes, créant ainsi un jardin commémoratif. Le but de cet aménagement est d'empêcher Lisa de revenir sous forme fantomatique. L'obélisque est en effet spécialement enchanté pour emprisonner son âme aigrie. Nul à part lui n'est au courant de ce stratagème qui convainc la population et élimine les derniers remords de Godi, croyant voir là un signe de réel amour de la part de Varclass.
La baronnie de Karnis reprend alors sa vie normale. Les seuls changements sont le désintérêt croissant de Vadrus qui passe son temps dans le jardin de Lisa, et la prise en main de ses affaires par Varclass.

Scène VI
Vingt ans après

Temps sacré après Temps sacré, les années s'écoulent selon l'imperturbable cérémonie établie lors du Grand Compromis. Tous les ans, à l'anniversaire de la mort officielle de Lisa, Manann Donik revient incognito prier sur la tombe de sa défunte amante.
Le scénario commence justement la nuit de ce vingtième anniversaire, le jour des Dieux de la semaine de la Stase de la saison des Tempêtes de l'année 1620. Au crépuscule, Manann est venu accomplir le pèlerinage sur la tombe de la femme qu'il aime encore. Comme beaucoup de jeunes Maniriens perturbés dans leur jeunesse, il est devenu aventurier. Déçu comme il l'est par les Lunars, il s'est tout naturellement joint à un groupe d'aventuriers orlanthis. Ce soir, il est accompagné par Herjolf Kraki à qui il a raconté, pour la première fois, toute l'histoire de la triste Lisa. Le sens de l'honneur et de la justice de cet Yggien (voir page 85) l'ont poussé à venir prier sur la tombe de cette martyr, qui bien que Lunar n'en avait pas moins le cœur pur.
Alors que les deux hommes communient discrètement au sommet du tertre, Herjolf a une vision. Ygg répond à sa prière pour le salut de l'âme de Lisa et lui fait comprendre dans son message visuel que la pauvre enfant est un fantôme emprisonné dans ce carcan de pierre enchantée. Herjolf explique à Manann l'horreur de la situation. Cette révélation lui fait immédiatement comprendre à quel point Lisa a été martyrisée par le châtelain et son entourage et que tant que justice ne lui aura pas été rendue son âme ne trouvera pas le repos. Les deux hommes accomplissent aussitôt une grande cérémonie à Ygg, lui demandant de rompre l'enchantement qui retient Lisa prisonnière afin que celle-ci puisse au moins aller hanter ses bourreaux. Tout au long de leur longue cérémonie, les éléments aériens croissent en activité pour se transformer en une véritable tempête. A l'instant précis où les deux hommes achèvent la cérémonie un éclair gigantesque vient frapper le monument, jetant à bas l'obélisque : Ygg a entendu leur prière au-delà de tous leurs espoirs. Les deux hommes, sonnés mais indemnes, attendent, fébriles, l'apparition de Lisa. Celle-ci sort au bout d'un long moment, faible lueur ectoplasmique au contour flou. Seuls son sublime visage et ses bras tordus sont vraiment visibles. Elle reconnaît son amant et cherche à le prendre dans ses bras mais ne fait que passer à travers lui. Manann cherche à parler mais les deux êtres sont sur deux mondes différents et même s'ils peuvent se voir, ils ne peuvent communiquer. Au comble de la haine, Manann l'exhorte par signes à se rendre au château et à effrayer ses bourreaux pour qu'eux souffrent enfin. Elle essaye de s'approcher du château mais plus elle s'éloigne du tertre moins elle est visible et doit retourner dans sa tombe pour ne pas disparaître totalement. Désespéré, pleurant de rage et d'amour inexprimés, Manann est emmené par Herjolf qui craint que des gardes du château ne viennent sur le tertre suite au coup de foudre. Manann jure de se venger et hurle dans le vent le prénom de sa bien-aimée.

Acte II
Entrée en scène des héros

Scène I
C'est pas pour me vanter...

...mais il fait vraiment un temps pourri (Proverbe orlanthi).
Les PJ sont en cette nuit de la saison des Tempêtes dans la campagne tarshite à quelques kilomètres de Karnis leur prochaine étape. Des événements imprévus les ont retardés et ils n'ont pu y arriver avant la nuit. Peu après le crépuscule, ils assistent au déclenchement de la tempête. Les PJ se retrouvent subitement dans des conditions atmosphériques catastrophiques. La route est un vrai bourbier, les hommes comme les chevaux sont pliés en deux par la violence du vent et la pluie est telle que l'on ne reconnaît plus rien. Les Orlanthis auront la consolation de constater que la tempête est magique et déclenchée avec l'accord du roi des dieux.
Au bout d'une heure d'errance au milieu de l'orage, les PJ sont brusquement surpris par un éclair à la mesure de la tempête. C'est le premier, et le seul, qu'ils voient mais il semblait capable de terrasser une montagne. Grâce à la brève lueur qui a illuminé le paysage à des lieues à la ronde, ils ont pu apercevoir le village à une courte distance.

Manann Donik

aventurier tarshite,
acolyte de Donandar,
initié d'Orlanth,
membre laïque d'Ygg
43 ans, 1,76 m, 68 kg,
brun aux yeux noirs,
barbu

Fo 13	Co 14	Int : 17
De 19	Tai 15	Pou 16
Ap 18	Pv 15	Pm 16

Bonus dgts : 1d4
Talents : Danse 75 %, Chant 90 %, Luth 95 %, Peinture 100 %, Esquive 65 %, Tarshite 95 %, Langue marchande 85 %, Sartarite 75 %, Langue des Tempêtes 55 %, Discussion 65 %, Baratin 65 %, Chevaucher 65 %, Ecouter 75 %, Chercher 65 %, Cérémonie 65 %.
Sorts : Harmonisation, Echange de localisation, Illusion mouvante 3, Illusion visuelle 4, Illusion sonore 3.



Arme
Rapière

Att: 70 %	Par: 50%
Dgt: 1d6	Ra: 2
Ap: 8	

Varclass Karnis-Stronndar

baronnet de Karnis, initié des Sept Mères, membre laïque de la Chauve-Souris pourpre
48 ans, 1,87 m, 70 kg, brun aux yeux noirs

Fo 12	Co 14	Int 16
De 12	Tai 15	Pou 19
Ap 10	Pv 15	Pm 19

Bonus dgts : 1d4
Talents :
Bataille 65 %, Baratin 85 %, Discussion 90 %, Tarshite 85 %, Nouveau pélorien 75 %, Sartarite 45 %, Langue marchande 65 %, Chevaucher 50 %.
Sorts :
Hébêtude, Epée de Vérité.



Armes
Cimeterre
Att: 50 %
Par: 35%
Dgt: 1d6+2
Ra: 2
Ap: 10
Targe
Att: 30 % **Par: 45%**
Dgt: 1d6 **Ra: 3**
Ap: 12

Ils arrivent bientôt devant un tertre nu, détrempé lui aussi mais qui se trouve être en eux et le village. Une rivière des alentours étant sortie de son lit, l'escalade du tas de boue qu'est le tertre est l'alternative la moins risquée. Au moment où le premier des personnages pose le pied sur la base du tertre, un hurlement presque inhumain retentit, porté et déformé par le vent. Il s'agit de deux syllabes répétées une dizaine de fois à la suite. Un jet d'Ecouter permet de reconnaître le prénom Lisa.

Vers le milieu du tertre des haies disposées en rangées courbes aident les PJ dans leur ascension. Arrivés au sommet, ils découvrent les restes d'un monument funéraire détruit par la foudre. Un obélisque de granit gravé de signes ésotériques gît, brisé en plusieurs morceaux. Son socle n'a pas bougé mais il est fendu en deux comme par un titanesque coup de masse ; on peut encore lire les inscriptions qu'il porte :



« Ci-gît Lisa Karnis, baronne de Karnis, retirée à l'affection des siens dans la 28e année du Septième Décours. Puisse la Déesse rouge l'accueillir en son sein. »

Un jet réussi d'Enchantement ou d'intelligence x 2 permet d'établir que les signes cabalistiques de l'obélisque, apparemment innocents et décoratifs servent à dissimuler une matrice d'enchantement malkionni assez puissante. Un second jet d'Enchantement réussi précise qu'il s'agit d'un enchantement rituel censé repousser les mort-vivants.

Alors qu'ils examinent les restes de la tombe, un des personnages aperçoit dans une des haies la pâleur splendide d'un visage féminin, aux traits figés. Puis la face émerge de la végétation, et de la longue chevelure flottante et cotonneuse surgissent deux bras monstrueux alors même que le visage semble implorer de l'aide. Toute communication verbale est impossible, mais le fantôme semble perdu dans un abîme de détresse et appelle manifestement au secours. Si les PJ arrivent à parler par gestes, le fantôme peut (jet de Pouvoir x 2) essayer de répondre à quelques-unes de leurs questions. Tout attaque physique ou magique le fera attaquer. S'il semble perdre le combat, le fantôme s'enfuira, sinon il prendra possession du corps de son agresseur et l'obligera à se jeter dans la rivière.

Quoi qu'il arrive, au bout de quelques minutes, Lisa s'évapore, tout en continuant à implorer de l'aide.

La tempête faisant toujours rage, les PJ devraient avoir hâte de gagner un abri. Le passage de la rivière se fait obligatoirement par le pont s'ils ne veulent pas risquer de mourir emportés par les flots. Si en passant devant le château ils veulent s'y arrêter, personne ne leur répondra. La tempête est telle que leurs cris seront inaudibles et aucun garde n'a le courage de rester sur le chemin de ronde par un temps pareil.

Scène II « Au repos du légionnaire »

Ce sympathique établissement hôtelier est tenu par Bidas Borlus, un ancien légionnaire à la retraite. Le niveau est tout à fait correct et l'auberge prospère grâce à la position intéressante de Karnis sur la route de Bout-du-Monde à Pointe d'Or. Au moment où les PJ arrivent, l'auberge abrite une dizaine de voyageurs, dégustant leur soupe chaude tout en écoutant Bidas raconter la bataille de Bouillon de Lune en 1610. Le récit, bien que totalement remanié, réchauffe l'atmosphère et apaise les clients, trop heureux au milieu de cette tempête orlanthi de se voir conforter dans la puissance de la Déesse rouge. Si les PJ essayent de contredire Bidas, il criera immédiatement à l'hérésie et à la trahison leur expliquant que le baron n'aime pas du tout les Orlanthis et qu'ils feraient bien de se taire s'ils ne veulent pas être arrêtés à des fins d'interrogatoire.

Le seul individu un peu inhabituel dans la salle commune est Manann. Il est seul car Herjolf est bien trop voyant pour pouvoir pénétrer dans l'auberge. Il dort dans la grange, avec son loup. Manann semble profondément perdu dans ses pensées, insensible à son entourage. Au bout de quelques minutes il revient un peu sur terre et entend le récit grotesque de Bidas. Il se lève et saisissant son luth, se met à chanter l'histoire de Lisa la maudite. L'auditoire est immédiatement saisi à la fois par la beauté de l'œuvre et par son interprétation. Manann semble parler avec son luth, les émotions naissent de tous ses gestes. Le désespoir et la tristesse de l'héroïne sont si bien retransmis que toute l'assistance est émue et que beaucoup étouffent des sanglots. Même Bidas n'ose interrompre le ménestrel.

Racontez cette scène de manière poignante de sorte que les PJ ne l'interrompent pas. Manann raconte tout ce qu'il sait sur son amante, mais à la manière d'un barde contant une légende et non de façon personnelle. Personne d'autre que lui dans l'assistance ne connaît le drame qui s'est déroulé à Karnis, les clients sont des étrangers et Bidas n'est arrivé que depuis deux ans.

Avant qu'il puisse finir le récit la porte s'ouvre avec fracas laissant entrer le froid, le vent, la pluie et des gardes en armes. Leur chef, Baldor, présente les salutations du baron de Karnis et annonce que tous les clients sont généreusement invités par son excellence à venir au Castel Karnis. Au mot « invités » il met la main sur la poignée de son cimeterre pour bien faire comprendre qu'il est prêt à tout pour se faire obéir. Des exclamations discrètes de déplaisir retentissent mais tout le monde se dirige vers la sortie. Les PJ peuvent remarquer que le manteau de Manann est trempé, preuve qu'il est arrivé à l'auberge depuis peu.

Scène III Bienvenue en enfer

La petite troupe arrive au castel après une marche rapide dans la tempête qui se décide enfin à s'apaiser. Tout ce petit monde est immédiatement introduit dans la salle du castel où Varclass en habits de deuil les attend, assis sur le trône du baron. Il a les traits tirés et semble soulagé de voir cet équipage disparate le rejoindre.

Au-dessus de lui, sur le manteau de la colossale cheminée, un tableau sublime domine toute la pièce. Il s'agit bien entendu du portrait géant de Lisa. Les PJ n'auront aucun mal à reconnaître le fantôme. Tous les invités restent stupéfaits quelques instants par la beauté de l'œuvre. Un jet de Scruter réussi permet de remarquer que Manann reste plus longtemps que les autres à contempler le tableau. Des larmes lui viennent même aux yeux. Tout le monde est ramené à la réalité par Varclass qui les accueille de sa voix ferme et séduisante, mettant immédiatement ses auditeurs en confiance. Il se présente comme Varclass Karnis, fils du baron de Karnis. Il prie ses invités d'excuser à la fois l'absence du maître de maison, le baron Vadrus cloué au lit par la vieillesse, et la méthode un peu cavalière de son invitation. S'il les a ainsi invités, c'est pour ne pas être seul en ces instant pénibles. Il explique en effet que son épouse, Lisa Karnis, est morte il y a vingt ans jour pour jour, et que ne voulant pas rester seul il a demandé à tout le monde de venir en son château passer un moment avec lui. Ses propos sont méprisants pour ses hôtes mais ils sont tellement bien enrobés que tous les membres de l'assistance, à part peut-être les PJ, se sentent flattés de l'honneur qui leur est fait. Cette explication est absolument exacte même si c'est en fait la peur de se retrouver seul avec ses remords qui le pousse à rechercher la compagnie d'inconnus. Sitôt ce discours terminé, des boissons chaudes et des linges sont amenés afin que l'assistance se remette de cette courte mais pénible marche.

scène IV Haine et peinture

Varclass se révèle un hôte excellent, menant fermement mais discrètement la conversation, s'enquérant de l'histoire et des buts de chacun sans jamais être indiscret, flattant son auditoire et cherchant par tous les moyens, par plaisir, à les séduire. Les invités sont libres de vaquer dans tout le premier étage et il fait même visiter ce périmètre à ceux qui le veulent. Manann en profite pour s'éclipser et entreprendre le premier élément de sa vengeance. Il se cache dans un recoin du château et dessine sur le mur un portrait de Lisa. Ensuite, grâce à la magie de Donandar, il projette ce portrait dans la tour isolée du château, lui donnant vie. Le « fantôme » erre donc aveuglément pendant la durée du sort en gémissant sa haine et en maudissant les coupables qui sont, d'après Manann, Vadrus et Baldor. En le voyant apparaître dans sa chambre et l'accuser de son malheur, le vieux baron meurt d'une crise cardiaque non sans avoir hurlé son désespoir. Le garde devant la porte pénètre dans la chambre pour découvrir le corps et le fantôme qui s'éloigne en traversant le mur. Il se précipite dans le grand salle et prévient Varclass en hurlant.

Les PJ assistent donc à son intrusion hystérique. Un jet de Scruter permet de repérer Manann qui revient discrètement de son cagibi, un sourire aux lèvres. Le garde explique en bafouillant qu'il a vu un fantôme et que le baron a eu un malaise. Aussitôt le visage de Varclass devient plus blanc que les neiges de Valind et fait taire sèchement le pauvre garde. Il ordonne à Baldor de ne laisser sortir personne de la pièce et se précipite auprès de son beau-père. Il ne peut que constater sa mort mais ordonne au garde de décrire ce qu'il a vu. Persuadé que l'obélisque le protège encore du fantôme, il comprend que le fantôme est un faux et que le responsable n'est pas loin, vu la portée des sorts d'illusion.

Pendant le court intermède au cours duquel Varclass est absent, les PJ peuvent discuter avec Manann et surtout aller regarder dans le cagibi pour y découvrir un portrait fidèle de la jeune fille, hâtivement exécuté sur un mur. Manann parlera peu, ne faisant confiance à personne et niant toute responsabilité dans le tableau ou pour tout autre événement anormal.

De retour dans la grand-salle, Varclass explique calmement que le baron Vadrus est décédé naturellement et il prie instamment ses invités de reprendre le chemin de l'auberge. Il se place alors près de la porte et salue individuellement les invités avant qu'ils ne sortent, les remerciant d'être venus. C'est le meilleur moyen qu'il ait trouvé pour examiner soigneusement tous les étrangers présents au village ce soir. A moins qu'ils n'aient l'air absolument normaux, ce qui est peu probable, Varclass demande aux PJ de rester, les soupçonnant d'être les auteurs du crime. Baldor les empêche donc de sortir et leur fait signe de retourner dans la grand pièce. Manann est le dernier à vouloir sortir mais, en dépit de ses talents d'acteur et de sa barbe, il est reconnu et immédiatement saisi. Si les PJ essayent d'intervenir, ils seront promptement pris à partie par tous les gardes du castel. N'oubliez pas qu'étant en présence d'un noble, leurs armes leur ont été retirées en arrivant. Fait prisonnier, Manann se met à hurler sa haine à Varclass, expliquant que ses crimes seront punis car le fantôme de Lisa erre, prêt à le tuer. Varclass le fait promptement bâillonner et après l'avoir giflé, lui explique qu'il n'y aura plus de faux fantômes et que les vrais sont à leur place et n'en bougeront pas. Les gardes emmènent Manann, et Varclass renvoie les PJ à l'auberge en s'excusant de ce délai supplémentaire. Il a l'air légèrement gêné qu'ils aient entendu les propos qu'il a eus avec Manann. S'ils font la moindre allusion à l'histoire il les congédiera en leur rappelant qu'il est désormais baron et qu'il a donc le pouvoir pour faire taire les diffamateurs. S'ils insistent ou montrent qu'ils en savent beaucoup, il les fera arrêter et jeter en prison. Le scénario prendra alors une autre tournure : les PJ pourront apprendre toute l'histoire de la bouche même de Manann, emprisonné avec eux, mais ils devront s'échapper avant de songer à venger Lisa.

Au cours de la nuit, les Orlanthis du groupe feront un cauchemar éprouvant. Ils verront Lisa les implorer au milieu de la tempête. Ses cris sont presque inaudibles mais un jet d'Ecouter permet de comprendre qu'elle ne pourra reposer en paix que lorsque ceux qui l'ont offensée seront morts. Puis le tertre s'évanouit dans le lointain et apparaît alors une silhouette puissante, insensible aux éléments déchaînés. Il s'agit d'un géant aux cheveux roux, serrant une hache et portant les runes d'Ygg. Il regarde le rêveur et lui fait signe de le rejoindre. Lui aussi s'évanouit au loin et le dormeur se réveille, en nage, avec la moitié de ses points de magie en moins. Si les PJ n'arrivent pas à sauver Lisa, ils feront ce rêve (sans l'apparition d'Herjolf) toutes les nuits jusqu'à la fin de leurs jours et perdront la moitié de leurs points de magie à chaque fois. Lorsque Ygg a décidé que quelqu'un doit être sauvé, il insiste lourdement.



Acte III *Dénouement*

Sources de renseignements

Tous les éléments du drame sont maintenant clairement établis, reste à résoudre cette tragédie cornélienne. Le but des personnages est simple : exécuter les auteurs du crime perpétré contre Lisa. Le problème est qu'ils ignorent qui sont les criminels et quel est le crime exact.

Voici les personnes que les PJ peuvent contacter pour comprendre l'histoire :

- **Herjolf**. Le loup des mers est caché dans la grange et ne sort que la nuit pour éviter d'être reconnu comme orlanthi et arrêté comme tel. Il cherchera les PJ dès la nuit tombée mais essayera de les attirer dans la grange de l'auberge si ceux-ci approchent. Il connaît l'histoire de Lisa telle que Manann lui a raconté (voir plus haut). Si ce dernier est en prison il poussera les PJ à prendre le château d'assaut pour le libérer.
- **Varclass Karnis**. Le baron a constaté la destruction de l'obélisque et a immédiatement demandé à un sorcier de Refuge d'en exécuter un deuxième. La peur de rencontrer le fantôme de Lisa le hante et le force à rester au castel. Si les PJ arrivent à entrer en contact avec lui, notamment en utilisant Baldor ou Godi, il jouera l'amoureux transi victime des circonstances et d'une belle-famille maudite. S'il soupçonne les PJ de vouloir se mêler de son passé et de révéler son ignoble crime il utilisera tout son pouvoir pour les détruire.

Baldor Latus

capitaine des gardes
de castel Karnis,
initié des Sept Mères
65 ans, 178 cm, 86 kg,
châtain aux yeux marrons
Fo 16 Co 15 Int 9
De 14 Tai 16 Pou 8
Ap 7 Pv 16 Pm 8
Bonus dgts : 1d4
Talents : Bataille 75 %.
Sorts : Vivelame 4,
Protection 4, Soins 3,
Epée de Vérité.



Armes
Cimeterre
Att: 85% Par: 65 %
Dgt: 1d6+2 Ra: 2
Ap: 10
Targe
Att: 50 % Par: 80%
Dgt: 1d6 Ra: 3
Ap: 12
Arbalète légère
Att: 75% Par: 40%
Dgt: 2d4+2 Ra: 3/9
Ap: 6

Godi Tiras

Le prêtre des Sept Mères est le personnage le plus puissant qu'affronteront les PJ. C'est donc au MJ de le créer en fonction des capacités des personnages des joueurs.

Etant baron et extrêmement rusé, les PJ devront se montrer particulièrement subtils. Il utilisera notamment Manann comme otage afin de garder la vie sauve. Si la situation devient vraiment trop délicate, vous pouvez utiliser Herjolf comme *deus ex machina*.

● **Baldor Latus**. Très affecté par la mort de Vadrus qui était un père pour lui, Baldor est très déprimé. Il se reproche ses actions passées. Son vœu le plus cher est de se faire pardonner, c'est pourquoi il erre souvent le jour près du tertre. Si les PJ l'approchent de manière courtoise et lui expliquent avec conviction qu'ils ne cherchent qu'à résoudre le problème, il se confiera à eux. Apprenant que Lisa est un fantôme il cherchera à la voir. Si cela arrive il se plongera son cimeterre dans le corps en hurlant son désespoir.

● **Godi Tiras**. Le prêtre du village est la meilleure source de renseignements et vous devrez la suggérer aux joueurs s'ils n'y pensent pas eux-mêmes. Il connaît toute l'histoire, étant le confident de Vadrus et ayant été témoin du mariage et du suicide. Néanmoins, de par sa position officielle et sa haine des Orlanthis, tout accord avec les PJ sera extrêmement difficile. Pour gagner son aide vos joueurs devront la mériter par un role-playing intelligent assorti d'idées brillantes. Ils auront notamment à expliquer leurs motivations. S'ils laissent entendre que Lisa ne peut trouver le repos que lorsque ses bourreaux seront morts, ils se feront de Godi un ennemi mortel. Il fera immédiatement venir un seigneur runique de Yanafal Tarnis accompagné de plusieurs initiés des Sept Mères et leur ordonnera de tuer les PJ.

● **Les villageois**. Tous les habitants de Karnis connaissent l'histoire officielle telle que l'a présentée le baron et que les PJ sont certainement les seuls à ne pas connaître. Les gens sont tous hostiles à Varclass qu'ils considèrent comme un arriviste. La mort du baron ne les chagrine pas car ils prenaient Vadrus pour un fou. Si les PJ inspirent confiance, ils seront aiguillés sur Benyam Vilus un ex-garde du castel.

● **Benyam Vilus**. Le plus vieux des gardes a vu un peu de sang sur le rocher de la tour le lendemain du mariage, six jours avant la mort officielle de Lisa. Il ne révélera cette information que si les PJ lui expliquent la justesse de leur cause et ne parlent pas de venger qui que ce soit.

● **Molnir**. La vieille servante est toujours vivante, bien qu'encore plus handicapée que dans sa jeunesse. Si les PJ ont la patience de l'écouter elle se révélera une mine de renseignements bien que sa version de l'histoire soit très personnelle. Là encore vous devrez récompenser les personnages patients et intelligents qui accepteront de supporter une débile bafouillant.

Epilogue

Pour que Lisa puisse enfin gagner l'au-delà, Vadrus Karnis, Baldor Latus, Godi Tiras et Varclass Stronndar doivent mourir.

Une fois les coupables démasqués grâce à leur enquête les PJ ont plusieurs solutions :

— La manière orlanthi : les exécuter. Cela n'est pas évident mais Herjolf peut les aider.

— La manière civilisé : les faire comparaître en justice pour leur crime. C'est très difficile et surtout très long. S'ils persévèrent, les PJ verront leurs efforts récompensés, tous les accusés seront crucifiés.

— La manière lâche : désigner les coupables à Herjolf qui se fera une joie de les exécuter lui-même.

Les PJ devraient aussi s'occuper de faire libérer Manann avant que le baron ne le fasse exécuter.

S'ils n'agissent pas, Ygg continuera à les tourmenter et ils verront Lisa dans leurs rêves toutes les nuits. De plus, les initiés d'Orlanth et d'Ygg se verront excommunier lors du prochain Temps sacré. On ne refuse pas un service à un dieu des Tempêtes.

PS. Pour les grosbills en herbe où les adeptes orthodoxes du Taureau Tempête, une autre solution pour réussir le scénario consiste à tuer tous les gens ayant plus ou moins été mêlés à l'affaire. Ne riez pas, ça s'est vu.

Et avec Simulacres ?

Le monde de Glorantha est un des plus fouillés du jeu de rôle (presque autant que celui de Tolkien en littérature). Il est donc illusoire de jouer un vrai scénario RuneQuest avec le système de Simulacres sans omettre ce qui en fait la vraie saveur. Cette histoire simple peut néanmoins être jouée dans ses grandes lignes dans un univers médiéval-fantastique « classique ».

Vous devez simplement savoir que l'on nomme orlanthi un adepte du dieu Orlanth (dieu de l'Orage) ou de son panthéon. Il est étroitement associé à la lutte contre toutes les créatures du Chaos. Yelm est le dieu du Soleil. Dans le monde de Glorantha, presque toute créature peut utiliser la magie, et les actions des dieux se ressentent dans de nombreux événements « naturels ». Il n'est donc pas question de mettre en doute une quelconque religion, elle est toujours prouvée. Il est possible, auprès de chaque culte, de devenir membre laïque, initié, acolyte, prêtre, seigneur runique. Evidemment, les prêtres gloranthiens utilisent la magie. Pour simuler cette magie, chaque personnage a un certain nombre de Points de Magie (PM) qui se régénèrent en 24 h. Tous les sorts classiques du domaine médiéval-fantastique se lancent avec 1 ou 2PM (suivant la puissance). Un personnage normal a environ 4PM, un initié 8, un prêtre 12, un seigneur runique 24. Des sorciers peuvent avoir aussi plus de Points de Magie. Pour lancer un sort il faut réussir un Test Esprit + Action + Humain.

Personnages non-joueurs

Reportez-vous à la liste des Talents donnée pour chacun des PNJ dans le courant du scénario. De 10 à 25 %, le Talent est à -4, de 26 à 50 % il est à -2, de 50 à 65 % il est à 0, de 66 à 80 % il est à +1, de 81 à 99 % il est à +2, pour 100 % et au-delà, il est à +3.

Vadrus Karnis : PNJ Faible, 2 PM.
Manann Donik : PNJ Moyen, 10 PM.
Varclass Karnis-Stronndar : PNJ Fort, 8 PM.
Baldor Latus : PNJ Fort, 8 PM.
Godi Tiras : PNJ Faible physiquement, Fort mentalement, 12 PM
Herjolf Kraki : PNJ Fort, 24 PM.
Fenriss : loup, valeur d'attaque 10, 4 PV, dégâts [c], 4 PM.
Lisa Karnis : fantôme, PNJ Moyen. Elle ne peut avoir de contact physique avec un humain mais si elle réussit son Test (valeur 8) et que l'humain échoue à Esprit + Résistance + Humain, elle peut le posséder.

Herjolf Kraki, **loup des mers, 38 ans, 211 cm, 115 kg, roux aux yeux verts**

Fo 19 Co 20 Int 15 D : 13
Tai 20 Pou 10 Ap 14 Pv 20
Pm 10
Bonus dgts : 1d6
Talents : Naviguer 100 %, Premiers soins 65 %, Ecouter 90 %, Scruter 95 %.
Sorts : Disruption, Force 2, Protection 3, Soins 3, Bouclier 3, Commander loup, Eclair, Ouvrir les mers, Berserk.



Armes
Grande hache
Att: 105%
Par: 105 %
Dgt: 2d6+2
Ra: 1 Ap: 10

Fenriss, **loup esprit allié de Herjolf**

Fo 15 Co 13 Int 14 De 26
Tai14 Pou : 13 Pv 14 Pm 13
Bonus dgts : 1d4
Talents : Pister 90 %, Esquiver 40 %, Scruter 40 %
Sorts : Crocs de fer 4, Protection 3, Soins 4.

2/5
2/4 2/6 2/4
2/6
2/4 2/4

Armes
Morsure
Att: 60%
Par: –
Dgt: 1d8
Ra: 3 Ap: –

Le culte deYgg

A la limite nord-ouest de Fronela, tout contre le glacier de Valind, se trouve une région d'îles et de détroits appelée les Iles d'Ygg. C'est là que vit, dans des conditions de vie extrêmes, un peuple farouche dont les navires sèment la mort et la terreur le long de toutes les côtes de Genertela. Ces Orlanthis sont les descendants des hommes qu'Ygg sauva pendant la guerre des Dieux. Mais plutôt que de décrire ces hommes qui sont très semblables aux Vikings de notre Terre, détaillons leur dieu et messie : Ygg.

Origine du culte

Au cours de la guerre des Dieux, Orlanth et ses frères profitèrent du désordre pour régler leurs comptes et conquérir de nouveaux territoires. Les océans furent un champ de bataille de choix et les naïades furent une à une soumises au bon vouloir des dieux aériens. Celles qui résistèrent furent violés et de ces accouplements violents naquirent les Piscoïs, les hommes-poissons mauvais, haineux envers leurs pères. Les Naïades qui eurent l'intelligence de coopérer et de se soumettre enfantèrent les Mermoïs, des humanoïdes amphibies doux et calmes comme leurs mères. Vadrus s'attacha particulièrement à une des déesses des eaux dont le nom a été oublié. De l'union de ces deux puissances naquit Ygg, le dieu des Tempêtes marines. Il vit le jour dans une période de violence et de haine et, abandonné par ses parents, dut combattre pour survivre. Au cours de la « guerre où j'ai combattu, nous avons gagné » il s'allia avec un des fils de Telmor le père des loups. Ce partenariat fut si efficace qu'ils devinrent inséparables. Ils s'entourèrent d'hommes survivants à qui ils enseignèrent leur manière de vivre et qui devinrent à l'Aurore les Yggiens.

Nature du culte

Le culte d'Ygg est à la fois le ciment, la raison d'être et la manière de vivre des Yggiens en tant que peuple. Le clergé est la classe dirigeante et tout est axé autour des paroles et des enseignements d'Ygg. Acculés de toutes parts, vivant dans des conditions impossibles, le culte est une aide morale et physique pour les Yggiens. Tant qu'Ygg écoutera ses enfants, ceux-ci survivront.

Le culte fait partie du panthéon orlanthi bien que sa localisation lointaine empêche de véritables rapports avec les autres peuples orlanthis. Les Malkionnis, les Lunars, les Piscoïs et bien sûr le Chaos sont détestés.

Les runes d'Ygg sont l'Eau, l'Air et la Mort.

Membre laïque

A l'adolescence, tous les Yggiens libres deviennent des membres laïques du culte au cours d'une cérémonie commune. Elle est indispensable et correspond à l'entrée de la personne au sein de la société yggienne. Tout étranger voulant entrer dans le culte doit être parrainé par un jarl ou un loup des mers. Les esclaves, très nombreux chez les Yggiens, ne peuvent devenir membre laïque qu'après un exploit digne d'un loup des mers.

Initiation

Restrictions : Sauter, Attaque, Parade, Canoter, Connaissance du monde.

Magie spirituelle : Vivelame, Démoralisation, Ignition, Soins, Mobilité, Protection.

L'initiation est ouverte aux hommes et aux rares femmes ayant décidé de partir au moins une fois dans une expédition viking. La cérémonie sert alors de test pour ne retenir que les personnes les plus compétentes et donc les plus à même de survivre à cette délicate entreprise.

Prêtre runique : jarl

Restrictions : habituelles.

Les jarls sont les chefs religieux et donc les dirigeants suprêmes chez les Yggiens. Ils incarnent la sagesse d'Ygg, l'apporteur de vie, celui qui leur a appris à survivre. Leur pouvoir est absolu sauf en ce qui concerne la loi et la guerre. Pour les problèmes juridiques, c'est l'assemblée des membres laïques et des initiés, appelée thing, qui est l'instance dirigeante à laquelle chacun peut faire appel. En cas de conflit ce sont les loups des mers qui prennent immédiatement le pouvoir pour toute la durée de l'état d'urgence.

Magie divine : Appel des nuages, Foudre, Berserk, Bouclier, Divination, Vénérer Ygg, Eclair.

Seigneur runique : loup des mers

Les loups des mers représentent la fureur guerrière du loup d'Ygg, celui qui protégea leurs ancêtres. Leur vie est un perpétuel pari contre la mort et ils sont prêts aux pires sacrifices pour leur peuple et leur clan.

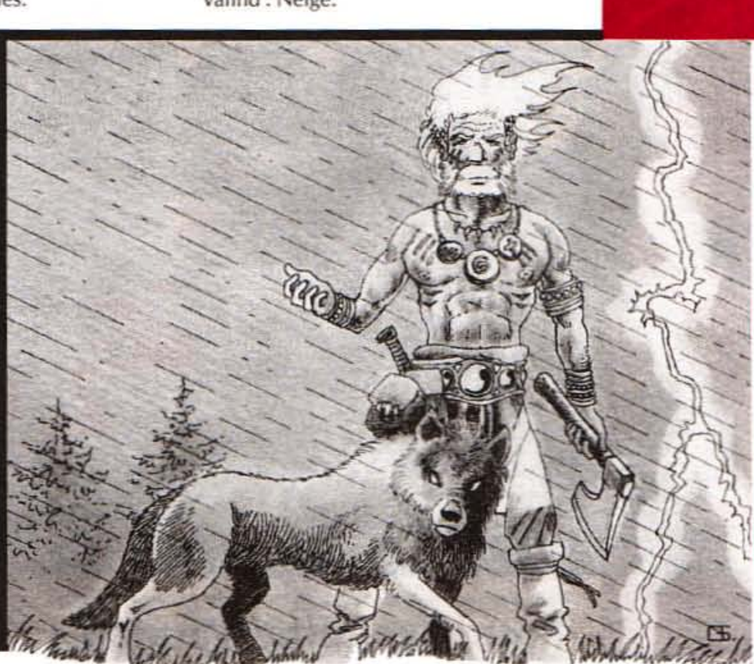
Restrictions : le candidat doit posséder 90 % en Faire du bateau ainsi que dans quatre des compétences suivantes : Attaque, Parade, Sauter, Scruter, Nager, Connaissance du monde. De plus le candidat doit mener à bien une expédition viking de bout en bout et être accepté par la thing.

Notes

Il est possible d'être à la fois jarl et loup des mers mais il faut choisir dans laquelle des deux fonctions on exercera son pouvoir. Cette coutume a été instaurée pour éviter qu'une même personne ait une autorité absolue aussi bien en temps de paix qu'en temps de guerre. Chaque jarl et loup des mers reçoit un esprit allié qui s'incarne dans un loup. Il s'agit d'un Yggien méritant mort au combat et qu'Ygg récompense en lui permettant de continuer à le servir même après sa mort.

Cultes associés

Dormal le marin : Ouvrir les mers.
Orlanth : Augmenter le vent.
Magasta : Tourbillon.
Valind : Neige.



texte
Jean-Pierre Pécau
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean

ROANOKE



Pour Capitaine Vaudou

En aide de jeu : la possession par Taureau Trois Graines, page 93.

Ce scénario pour Capitaine Vaudou (Simulacres) est prévu pour un groupe de 3 à 6 joueurs dont l'un devra assurer la charge de capitaine. L'histoire fonctionne encore mieux si les joueurs sont amateurs de films fantastiques et musclés. Il a été joué lors de la convention de La Rochelle, en octobre dernier.

Prologue

Année 1587. 80 hommes, 17 femmes et 6 enfants débarquent dans l'île de Roanoke (au large de la Virginie) à l'initiative de Walter Raleigh et sous le commandement de John White, peintre et graveur. Ils fondent la première colonie anglaise au-delà de l'océan, les Indiens des tribus voisines les accueillent pacifiquement, ils construisent une palissade et quelques baraquements ; l'entreprise est prospère. Trois mois plus tard, White rembarque pour chercher du ravitaillement mais se trouve bloqué en Angleterre par la menace de l'Invincible Armada. Il ne revint à Roanoke que deux ans plus tard, en 1590, pour trouver la palissade détruite, les coffres pourris, les armes rouillées et aucune trace des colons : ni tombes, ni ossements. Depuis la colonisation de l'île a été définitivement abandonnée (historique). Soixante ans s'écoulent...

Quelques membres d'équipage

Les personnages suivants étaient les prétirés utilisés lors du test du scénario et de la manifestation de La Rochelle. Ils seront de parfaits PNJ conséquents pour votre équipage, ou des personnages de rechange en cas de morts (fort probables) dans les rangs de vos joueurs. Si ces derniers les utilisent, laissez-les malgré tout créer leurs caractéristiques. Leurs Talents principaux sont par contre donnés. Tant que des joueurs ne les incarnent pas, ils sont considérés comme PNJ Forts.

Bruce Mac Load, dit Highlander

Ecossais. 45 ans. Proscrit pour s'être opposé à Londres. C'est un farouche highlander, du clan des Mac Load, qui s'embarque pour le continent après avoir tout perdu. Il devient alors un capitaine de mercenaires recherché. Il mène campagne avec les Impériaux contre Gustave Adolphe, le Lion du Nord et s'illustre aux côtés de Wallenstein de qui il apprend certains rudiments magiques. Laissé pour mort sur le champ de bataille de Nordlingen, il gagne Amsterdam, pensant s'embarquer pour l'Ecosse, mais le sort en décide autrement et un pirate français arraisonne son navire pour le conduire aux Indes, où Mac Load s'engage parmi les Frères de la Côte. Guerrier profondément marqué par le vaudou dont il respecte avec une certaine terreur toutes les marques et qui lui rappelle les pratiques magiques des guérisseurs des hautes terres d'Ecosse, c'est un redoutable meneur d'hommes, sans pareil dans les abordages. Il est taciturne et ne se lie pas facilement d'amitié, pensant qu'une malédiction le suit, faisant mourir tous ceux qui lui sont trop proches.

Il est initié au culte de Papa Legba. Energie vaudoue 1, Pratiques vaudoues 0, Sabre et Pistolet +1, Lire -4, Art de la guerre 0.

Matériel supplémentaire : trois doses de poudre pour l'invocation de Taureau Trois Graines.

John Poverty, dit la Belette

Anglais. 25 ans. Engagé dans les Royalist Musketeers, il déserte après la défaite de Marston Moor en 1644. Gagne la Jamaïque et s'engage dans un équipage pirate. Meilleur tireur d'élite de son régiment, il transperce une pièce de huit à 300 mètres. Petit gabarit, facétieux, John reste surtout attaché à un certain sens de la liberté et de l'amitié, c'est la raison de sa désertion et de sa venue aux Indes. Volontiers farceur, il prend la vie du bon côté du moment qu'on ne lui donne pas d'ordres.

Pistolet +1, Mousquet +2, Précision 2.

Autres possessions : en dehors de ses armes et ses munitions, Poverty possède un wanga contre le mal de mer. Il y croit suffisamment pour ne jamais être malade, même par la plus forte des tempêtes.

Jonas Faukes, dit le Chat

Hollandais. 34 ans. Grand voleur devant l'Éternel, Jonas organise plusieurs bandes dans les bas fonds d'Anvers et d'Amsterdam. Condamné au gibet, sa bande dispersée aux quatre vents, il échappe de peu aux lieutenants de police en s'embarquant sur une frégate faisant voile vers Curaçao. Arrivé au paradis des voleurs, il ne tarde pas à trouver un équipage, et devient très vite un maître pour tout ce qui concerne les opérations discrètes visant à s'introduire dans une forteresse espagnole pour y souffler or et argent. Il y trouve son surnom : le Chat, gagné lors du sac de la ville de Maracaïbo. C'est lui qui s'introduit dans la forteresse, maîtrise la garde et ouvre les portes aux pirates sans même tirer un coup de mousquet.

Discrétion, Camouflage et Déguisement à +1, Rapidité et Précision à 1.

Autres possessions : un wanga qui rend son odeur indécelable aux canidés.

Richard Haklut, dit Roi de Pique

Hollandais. 30 ans. Très bon pilote et cartographe (il fut l'élève d'Hudson) mais aussi joueur impénitent ce qui lui vaut d'être débarqué de la flotte de Piet Hein à la Tortue pour avoir soi-disant triché à la table de l'amiral (Richard maintiendra toujours qu'il s'agissait là d'une vengeance de son capitaine qu'il avait précédemment plumé). Il s'intéresse alors de près au vaudou dont il devient rapidement un initié. Il ne manque pas de marins dans tous les ports des Indes occidentales pour affirmer qu'il utilise son art pour tricher aux cartes. Mais une chose est sûre, aucun équipage ne s'est jamais plaint de l'avoir à bord et tous ses capitaines affirment qu'il connaît chaque mile de côte du St-Laurent aux bouches de l'Orénoque.

Initié au culte de Damballah Vedo, Energie vaudoue 1, Pratiques vaudoues 0, Cartographie +2.

Autres possessions : un wanga de protection contre les fièvres, une poudre pour rendre l'eau croupie potable (ou désaler légèrement l'eau de mer, 5 doses pour 5 litres chacune), matériel de jeu divers (cartes et dés).

Poursuite

Les pirates (nos joueurs) sont embusqués à la sortie du canal des Bermudes, ils observent les mouvements de la flotta d'argent en route pour l'Espagne. Leur but : attendre qu'un retardataire soit suffisamment isolé du convoi pour pouvoir l'arraisonner. Inutile de vouloir approcher la flotta en entier, ce serait courir au désastre. Bientôt, les PJ repèrent un galion de 100 tonneaux le *Nuestra Señora de Guadalupe* (6 canons, 20 membres d'équipage), une proie facile qui dérive au nord de San Augustin, en dehors du rayon d'action des garde-côtes. Le pilote n'est sans doute pas encore très au fait des vents dans cette région du monde, il s'est fait rapidement distancer par le gros de la flotta ; la chasse-partie commence...

La poursuite commence à une distance de 11, les pirates disposent de 12 tours (6 heures) avant que l'ouragan (voir plus loin) ne soit sur eux.

— Chaque tour de manœuvre compte 1 tour de jeu (environ 1/2 heure).

— L'abordage du galion se compte à raison de 1 tour par minute tant que l'on est au niveau de l'escouade, puis à 1 tour par passe d'arme quand on en vient aux combats individuels.

ADDITIF AUX COMBATS NAVALS

Détermination d'une épave

Un navire est considéré comme étant une épave lorsqu'il perd plus de la moitié de ses points de coque (ou coup critique). Dans ces conditions, il ne peut plus être considéré comme une prise, sa cargaison est perdue, et faute de réparations intensives il a très peu de chances de rallier un port, sauf s'il en est très proche.

▷



Si la somme des réussites des Tests de manœuvre du galion pendant la poursuite dépassent 32, le galion parvient à entrer dans les eaux surveillées par les garde-côtes de San Augustin (cette information n'échappera pas aux pirates). À partir de là, le MJ lance 1d6 pour chaque tour de jeu, s'il fait 1, un garde-côte espagnol arrive à la rescousse du galion.
En cas de confrontation avec les garde-côtes, les pirates ne peuvent sûrement pas emporter la victoire.
Ils peuvent réussir à fuir et à distancer les garde-côtes dans la tempête.
Ils peuvent être coulés mais parvenir à s'échapper dans une chaloupe avec 1d6 marins.
Troisième possibilité plus qu'improbable : ils peuvent parvenir à s'emparer d'un garde-côte et fuir à son bord.
La seule consigne que doit suivre le MJ est de faire évader les personnages et un nombre quelconque de leurs marins et de les faire s'échouer sur la plage de Roanoke.

Abordage

Les Espagnols de la *Nuestra Señora de Guadalupe* se défendent normalement en formant 4 escouades d'équipage, plus 1 escouade de soldats plus difficiles à battre. Les marins se rendent à 50 % de pertes ou plus, ou si l'escouade de soldats est décimée ou se rend.
Mis à part les soldats, les marins espagnols ne disposent pas d'armes à feu.
Les soldats sont commandés par un hidalgo, don Ruis Esteban, qui refusera de se rendre même à la toute dernière extrémité, il faudra le ceinturer et l'enchaîner si on le veut vivant. Don Ruis a revêtu une armure « homard » qui le rend très difficile à atteindre avec une arme à feu. Cette armure diminue de 3 le Test de tir des adversaires. Dans un duel, elle donne un malus de 2 à don Esteban, mais si il est touché, les dégâts sont diminués d'une colonne ([b] à la place de [c] par exemple).
Ses cinq soldats, des dragons, disposent chacun de deux grenades qu'ils utilisent au cours des deux premières passes d'arme (une pour allumer les grenades, l'autre pour les lancer), avant de tirer deux pistolets de leurs bottes et enfin terminer le combat au corps à corps et à l'épée. Ce n'est qu'à la troisième passe d'arme que les pirates, revenus de l'effet de surprise, pourront se porter au corps à corps des dragons. En effet, les soldats sont cachés pendant toute la poursuite et ne sortiront qu'à l'ultime moment avant l'abordage, quand les vaisseaux sont au point de se toucher.
On utilise la résolution classique des abordages (voir règles page 14) avec les ajustements ci-après : le PCE des pirates dispose d'un bonus de 1 (fanatiques), comme celui des soldats (entraînés), à la différence des marins qui doivent appliquer un malus de 1 à leur propre PCE. Si l'escouade de soldats est avec l'équipage, les bonus et malus se compensent.

Mise en garde du vaudou

Si un personnage a Maître Carrefour comme loa racine, ce dernier l'avertira du danger de l'embuscade des dragons. Le personnage tombe sous l'effet d'une courte transe juste avant le combat, il entrevoit rapidement une scène, un dragon (la bestiole pas le soldat), recouvert d'écailles rouges (de la même couleur que les écailles de l'armure de don Ruis) attaquer un chevalier par derrière. Très vite la vision s'éteint, et le personnage doit en tirer lui-même les implications.

Combat

Les personnages doivent penser à capturer le capitaine du galion espagnol dès qu'ils se seront rendus maîtres du bord. En effet, voyant son navire perdu, le diable d'homme a décidé de mettre le feu à la sainte-Barbe.
Pour cela les pirates ont 5 passes d'arme pour rattraper l'incendiaire. Selon le nombre de marins qui exécutent cette tâche on tente un Test de valeur 6 + X (X étant le nombre de marins qui cherchent le capitaine) à chaque passe d'arme avant l'explosion.
S'il parvient à ses fins, le galion explose en faisant 2d6+16 de dégâts deux fois, une fois dans la catégorie « boulet à mitraille » et une seconde fois dans la catégorie « boulet rouge ». Les pertes en marins sont à répartir entre les deux équipages, on Teste également les dégâts subis par le bateau pirate lui-même selon la formule 2d6+11 dans la catégorie « boulet rouge ».

La tempête

Sitôt la fin des combats (si les personnages se débrouillent normalement, ils devraient gagner), un pirate bénéficiant d'une bonne expérience maritime ne manquera pas de remarquer que les conditions météo changent rapidement et qu'il se prépare certainement un coup de tabac ! (Pour cela réussir un Test Instincts + Perception + Minéral + Navigation).
De même un personnage ayant Agoue comme loa racine recevra une communication de son ange gardien l'avertissant qu'un ouragan se prépare. Une intervention auprès du loa de la mer peut retarder et affaiblir la tempête, elle ne peut en aucun cas l'empêcher ou la faire cesser. Rappelons qu'Agoue est le seul loa susceptible d'être appelé en mer. Si il réagit favorablement, le MJ en tiendra compte en divisant les dégâts dus à la tempête par 2.
La tempête dure jusqu'au petit jour, soit six heures (que l'on divise en 6 tours). À chaque tour on tente un Test de manœuvre à -4, soit Esprit + Action + Mécanique + Navigation du capitaine -4. Si le Test est raté le bateau essuie des dégâts égaux à 2d6+3+marge d'échec d'une canonnade de type boulet ramé à la coque et aux voiles. Toute les actions du capitaine visant à sauver son navire (se mettre en fuite, se mettre au sec de toile, etc.) permettent de bénéficier d'un bonus.
Exemple. Premier tour de tempête, échec au Test de -2, les dés donnent 6+3+2 = 11, soit 5 points de dégâts aux voiles et 4 à la coque.

Événements particuliers

Si lors du Test de manœuvre, il y a échec et que le lancer de dé était un double, on consulte la table suivante (en relançant un dé pour savoir quel événement se produit).
1-2 – Un gréement s'effondre, il faut couper les cordages.
Durant tout le temps que le gréement freine le navire, les dégâts de la tempête augmentent d'une colonne. Pour jeter le gréement à la mer il faut qu'une escouade sorte sur le pont et coupe à la hache des haubans. Sa valeur de Test est de 7 (9 moins 2 de difficulté). Si le Test est un échec 1d6 marins sont balayés par une lame et il faut recommencer au prochain tour de tempête. Si un des PJ veut diriger l'escouade, c'est lui qui fait un Test sur Corps ◊ + Action ➠ + Mécanique ⚙ à -2, il peut rajouter des Énergies de Puissance, Précision ou Rapidité, les trois étant importantes dans ce cas. Si des marins passent par-dessus bord, il a autant de chance qu'un autre d'aller à la baille.
3 – Voie d'eau à la coque, il faut la boucher.
Une voie d'eau se déclare à l'avant, il faut vite la boucher avant que le bateau ne se remplisse comme une grosse bassine et coule par le fond. Plusieurs Tests à la suite sont nécessaires. Chaque Test perdu diminue de 1 le score du match, chaque Test gagné augmente ce score de 1. On commence à 0 ; si le score atteint -3, l'eau s'engouffre et le bateau doit être abandonné ; si le score atteint 3, la brèche est colmatée. On met au travail une escouade de 5 hommes, mais il faut remplacer un homme tous les 3 Tests à cause de l'effort. La valeur de Test de l'escouade est de 7 (9 moins 2 de difficulté). Si un des PJ veut diriger l'escouade, c'est lui qui fait un Test sur Corps ◊ + Action ➠ + Mécanique ⚙ à -2, il peut rajouter des Énergies de Puissance, Précision ou Rapidité, les trois étant importantes dans ce cas.
4 – Un canon fou, il faut l'arrêter.
Un canon se détache du bord, il va endommager tout le pont s'il n'est pas maîtrisé à temps. Pour cela une escouade doit réussir un Test de valeur 7 (9 moins 2 de difficulté). Si un des PJ veut diriger l'escouade, c'est lui qui fait un Test sur Corps ◊ + Action ➠ + Mécanique ⚙ à -2, il peut rajouter des Énergies de Puissance, Précision ou Rapidité, les trois étant importantes dans ce cas. En cas

Sur le galion

Don Ruis Esteban :
PNJ Fort, +1 au fleuret, armure homard.
Capitaine Luis Gomez :
PNJ Moyen, valeur de base pour Tests de navigation : 10 (+1 en navigation).
Soldats : PNJ Forts
Equipage : PNJ Faibles

d'échec on applique 1d6 points de dégâts à la coque plus 1d6 donnant le nombre de marins de l'escouade mis hors de combat.
5 – Dégâts spéciaux à la coque
1d6 de dégâts supplémentaires à la coque.
6 – Dégâts spéciaux aux voiles
1d6 de dégâts supplémentaires à la voilure.

Sauve qui peut !

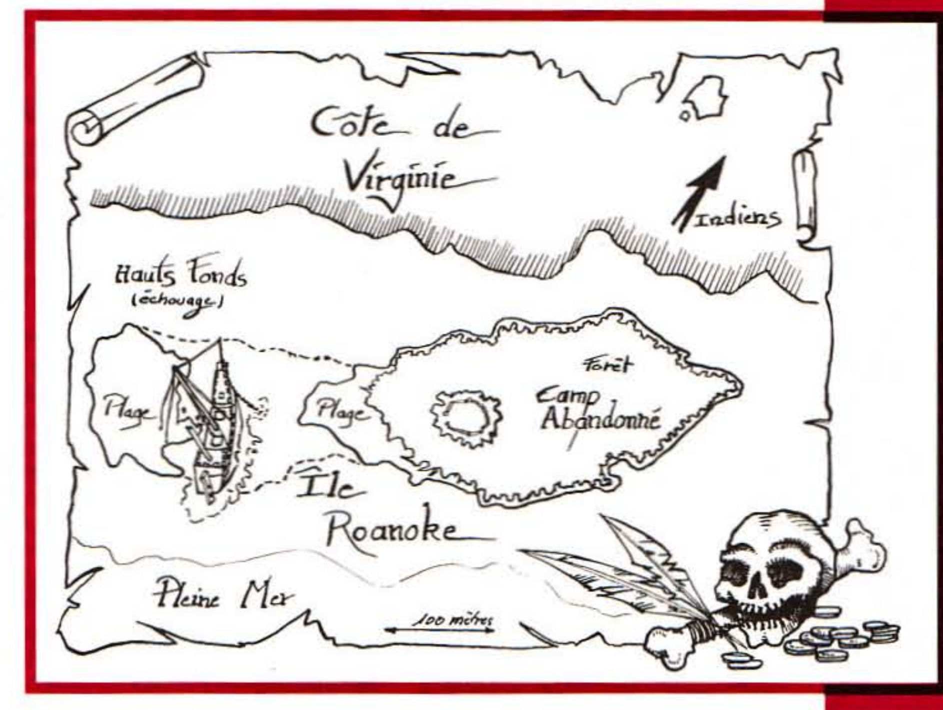
Si le bateau doit être abandonné dans la tempête on fait un Test identique à celui de l'échouage (voir plus loin) pour connaître le nombre de rescapés qui arrivent sur la plage de Roanoke, bien entendu sans le moindre équipement autre que celui qui a pu être chargé à bord de la chaloupe au moment du naufrage.

L'atterrissage

(C'est le contraire d'amerrir.)
Après une nuit de tempête, les pirates survivants arrivent en vue d'une côte inconnue ; le vent et les courants les poussent vers cette côte. Il va donc falloir atterrir dans les pires conditions, sans cartes, sans vigie (le temps est trop mauvais pour en faire monter une), sans sonde (impossible à cause des vents qui agitent encore la mer).
On teste sur une formule : PCE (dépend du nombre d'escouades) + FV (dépend des voiles restantes) + Instincts + Navigation capitaine à -4.
On considère qu'il faut 3 Tests gagnants pour atterrir sans casse dans le chenal entre l'île et la côte. Sinon :
Trois Tests perdus : on écrase le navire sur les hauts fonds. On lance 1d6 par escouade d'équipage et 1d6+3 pour tous les personnages, le résultat donne le nombre de marins rejetés vivants sur la plage de l'île. Le bateau est partiellement accessible à marée basse, on pourra sauver 1d6 canons et l'équipement minimum pour chaque marin survivant (un mousquet, un pistolet, un sabre et un coutelas), ainsi que 1d6+3 tonneaux de poudre. Au matin, les marins pourront noter que la chaloupe s'est détachée du pont et dérive dans le chenal à la hauteur de l'ancienne colonie.
Deux Test perdus : on plante profondément le navire sur le sable. Tout le monde est sauf et l'équipement du navire également, mais il faudra 1d6+3 jours supplémentaires pour réparer et surtout attendre une grande marée pour se désensabler.
Un Test perdu : on passe en perdant encore quelques points de coque. Exactement 1d6-2 points de coque, bien entendu l'état critique de la coque peut faire alors couler le navire corps et biens ; on appliquera dès lors le résultat trois Tests perdus.
Bien entendu si nos pirates se sont également emparés du galion on jouera également cette séquence pour le galion, avec comme capitaine le PJ choisi pour cela dans le galion.

Roanoke

L'équipage des personnages va débarquer dans l'île de Roanoke, au large de ce qui deviendra la Virginie pour y réparer leur navire...



Après une nuit de tempête et un naufrage sur des hauts fonds inconnus qui ont planté le navire pirate à 45° dans le sable, le soleil se lève sur une côte inconnue. La frégate est échouée à 300 m d'une grande plage, la marée s'est retirée loin derrière, la côte est donc accessible en se mouillant un peu les pieds.
En parcourant l'île, on découvre les restes anciens d'une colonie blanche, derrière une palissade. Il n'y a aucune trace humaine actuelle, mais également aucun ossements, tombe, vêtement... Comme s'il y avait des années, l'île avait été complètement évacuée. Un jet Esprit + Perception + Humain + Histoire permettra de se souvenir de l'histoire officielle de Roanoke (voir Prologue).
L'île est encerclée par une dizaine de totems surmontés de crânes de petits animaux, chats, chiens, chèvres qui sont autant de barrières destinées à parquer le Chasseur (voir plus loin) dans les limites étroites de l'île. Comme on le verra plus tard ce ne sont pas les Indiens qui ont planté ces totems qui sont typiquement de facture vaudoue.

Situation géographique

À partir de Roanoke, pour trouver les premiers établissements européens il faut descendre au sud du 30e parallèle pour être en vue du port espagnol de San Augustin, soit quatre jours de mer et 1000 km. Soit remonter au-delà du 36e parallèle nord pour entrer dans la baie de Chesapeake et mouiller dans le port anglais de Jamestown, soit deux jours de mer et 500 km. A l'intérieur des terres, l'homme blanc est pratiquement inconnu, on signale quelques trappeurs anglais et des coureurs de bois français ainsi que de temps à autre des expéditions de reconnaissance anglaises sur les pentes des Blue Ridge.
Bien entendu, Anglais et Espagnols se détestent cordialement. Ces derniers assurent que les bateaux des marchands londoniens violent les eaux castillanes qui partent de la pointe de la Floride pour finir à l'embouchure du Saint-Laurent. Les Anglais assurent (et c'est vrai) qu'aucun traité n'a jamais assuré à l'Espagne la possession des terres au nord de la Floride. Les ordres des capitaines espagnols sont clairs : arraisonner tous les bâtiments ne battant pas pavillon du roi d'Espagne.

Réparations du navire

Si les pirates ont encore leur navire il nécessitera obligatoirement des réparations plus ou moins importantes pour pouvoir reprendre la mer. On établira l'ampleur des réparations comme suit :
Pour chaque point de coque : une demi-journée pour une escouade à couper des arbres et une journée au charpentier pour réparer.
Pour chaque point de voile : une demi-journée pour une escouade à couper des arbres et une autre demi journée au voilier pour remonter son gréement.
Plus on met d'escouades au coupage plus le délai est court ; il n'en est pas de même pour les réparations en elles-mêmes qui demandent du savoir-faire et la présence du voilier, du charpentier et de leurs équipes.

Aparté historique

En fouillant dans les coffres des ruines de l'île, les personnages peuvent découvrir un carnet aux feuilles aux trois quarts dévorés par la vermine, où l'on peut encore lire les fragments d'un journal de course signé d'un certain C. Newport. Si un personnage est anglais il se souviendra de l'histoire du capitaine Christopher Newport. Capitaine pirate anglais mais également capitaine démon à l'égal de Drake ou de Raleigh, il perdit son bras gauche lors d'un combat magique dans les marais de Floride (pour le public anglais on inventa une histoire de combat naval contre un galion espagnol). Compagnon de Raleigh, c'est avec lui qu'il monta le célèbre coup de main qui abouti à la prise du *Madre de Dios*,

▷

le galion d'or de la flotte espagnole.
C'est à l'occasion de cette action, qui avait demandé une importante préparation magique, que Newport contracta une dette vis-à-vis d'un loa de Floride. Comme de nombreux magiciens, il négligea de fixer le montant de l'aide du loa. Lorsqu'il s'enfonça dans les marais de Floride pour payer sa dette, il en ressortit avec un bras en moins. Il revint à Londres, retourna dans les Caraïbes où il pilla Cuba, devint une légende vivante et échappa à l'emprisonnement avec Raleigh en acceptant de conduire l'expédition anglaise pour la Virginie (1606). Il apprit dans les terres indiennes à contrôler les esprits locaux.

L'histoire du Chasseur

L'île est le terrain de chasse d'un démon, que nous appellerons le Chasseur. Il est issu d'une expérience ratée de Raleigh qui voulait protéger ses colons des esprits indiens. Tant que Raleigh était présent, l'esprit, le « diab' », était sous son contrôle, mais après son départ les colons et son fidèle ami White n'ont pu s'en rendre maîtres. Le monstre a éliminé tous les blancs et quelques Indiens. Quasiment immortel, il hante depuis la forêt à la recherche de ses proies. Sur la palissade du village des colons, on peut lire un mot gravé en indien « Roanoke », les Indiens peuvent traduire ce mot : il veut dire « le chasseur » en langue algonquine.
Le meneur de jeu qui a vu le film Predator devrait s'en servir comme référence pour le reste de ce scénario. Si les joueurs l'ont vu également tant mieux, leur peur n'en sera que plus grande.

La légende indienne

Une légende indienne raconte (un personnage pourra l'apprendre si les pirates ont des relations amicales avec les Indiens) qu'un monstre est venu en même temps que la tribu qui sortait des derniers mondes souterrains (l'ensemble fait référence à des légendes indiennes qu'on trouve dans toutes les mythologies nord américaines. Un personnage, s'il est anglais ou canadien français, pourra confirmer en avoir entendu une variante chez les Algonquins ou les Iroquois). Seuls les dieux parvinrent à l'enchaîner dans une caverne, mais un jour un sorcier viendra du soleil et libérera le monstre, alors le monstre chassera l'homme comme l'homme chasse le grizzli.



Premiers éléments

La ou les premières disparitions

Inévitablement, des marins iront se promener seuls sur l'île, que ce soit pour chasser ou par désir de s'isoler un peu.
L'équipage retrouvera plus tard les restes des marins, un magma informe comme si leur corps avait éclaté de l'intérieur.

L'utilisation du vaudou

Si les personnages tentent d'appeler un loa ils n'obtiendront qu'une communication partielle. Les loas racines se plaignent d'être loin de leur hougan et de ne pas pouvoir intervenir avec toute l'efficacité voulue ; les personnages ne pourront comprendre que quelques brides de phrases (par ordre croissant).
— L'île est maudite (ça on le savait déjà).
— Ils sont la proie du Chasseur.
— Le chasseur est aveugle.
— Le chasseur craint la lumière.
Toute possession se termine par l'expulsion du loa et son remplacement par une entité qui semble être le Chasseur. Les sons qui sortent de la bouche du possédé ne semblent par être faits pour des cordes vocales humaines, on y distingue cependant l'ébauche d'un rire terrifiant. Le possédé perdra 1d3 PS et 1d2 EP à la suite de cette expérience traumatisante.

Les survivants

Certains marins peuvent s'être enfuis ou cachés et avoir échappé à une attaque du Chasseur. Ils diront alors que :
— Soudain les oiseaux se sont tus et la forêt s'est mise à marcher.
— La créature est pratiquement invisible et peu sensible aux armes à feu. Elle a supporté une fusillade à bout portant sans en paraître inquiétée (ce qui est partiellement faux, on peut blesser gravement le Chasseur avec des armes à feu, mais il faut mettre le paquet).
— Un personnage peut assister au massacre de son groupe. Curieusement le Chasseur, presque invisible en effet, ne semble pas le voir, il faudra que le joueur fasse le raisonnement tout seul. Au début de l'attaque il est tombé dans une fondrière et il était donc couvert de boue, conclusion : le Chasseur repère ses proies grâce à la chaleur dégagée par leur corps. Cette découverte peut être mise en parallèle avec la coutume de la tribu indienne (voir plus loin) qui veut que les jeunes guerriers partent à leur première chasse le corps recouvert d'une boue épaisse. Attention, un tel procédé ne marche que peu de temps, la chaleur irradiant rapidement à travers la boue. Cette protection ne durera donc que 15 minutes.

Les gads

C'est Raleigh qui planta les talismans tout autour du campement. Si un personnage dispose d'un score suffisant en vaudou (automatique au niveau 1, Test sinon), il peut interpréter les restes des talismans et en déduire qu'il s'agissait de puissants gads. Mais pourquoi des colons anglais ont-ils éprouvé le besoin de protéger leur campement de cette manière ?
Bien entendu, un personnage peut tenter d'entourer le campement des pirates d'une barrière de gads identiques à ceux de Raleigh, mais à défaut d'être un bokor (niveau +2 en vaudou) très puissant, ces sorts de garde n'auront qu'un effet dérisoire sur le Chasseur.
Les gads ont la forme habituelle des sorts de garde de la Jamaïque, il s'agit de crânes de petits animaux sur lesquels sont collées des plumes à l'aide d'une substance faite à base de sang humain.

Mort au Chasseur

Les personnages n'ont pas le choix, il faut tuer le Chasseur ou abandonner le butin et le navire (improbable pour des pirates)... Pour cela, il leur faudra faire un certain nombre de découvertes et chaque découverte devra sans doute être payé avec le sang de l'équipage.
- Le Chasseur repère ses proies grâce à la chaleur de leur corps. Pour l'approcher en minimisant les risques il faut s'enduire le corps de vase ou de boue. Toutes les attaques du monstre, comme tous ses Tests de repérage, sont alors sujets à un malus de -4.
- Contrairement à ce que dit la légende, le Chasseur n'est pas indestructible, mais sa résistance exceptionnelle en fait un adversaire redoutable (voir ses caractéristiques).
- Le système de camouflage du Chasseur est presque parfait. Comme le caméléon il se confond parfaitement avec son environnement (d'où la légende de la forêt qui s'avance vers ses proies, les victimes ont effectivement l'impression de voir une partie de la forêt s'animer et bondir sur eux). Les personnages peuvent tourner cette difficulté en lui tendant un piège et en l'enduisant d'une substance collante et opaque comme de la graisse, de la vase ou du goudron, qui rendra la silhouette du monstre visible. Cette astuce ne durera pas éternellement, le monstre se débarrassera de son enduit en quelques heures, mais pourra être utile dans un engagement ou deux.
- Les armes du Chasseur. Il s'agit d'une sorte de rayon lumineux qu'il projette sur sa victime et qui la fait immédiatement exploser en dégageant une très forte odeur d'ozone et de fer (qui peut renseigner les personnages sur la nature magique de leur adversaire).

D'une façon générale, les pirates ne peuvent venir à bout du Chasseur qu'en lui tendant des pièges (fosses, trappes, filets) qui permettront de l'immobiliser quelques instants, de l'identifier, et de le blesser gravement ou de le faire exploser à l'aide d'une mine. Il y a de fortes chances qu'il soit nécessaire de monter plusieurs embuscades de ce type pour en venir à bout.
- La description. Si un personnage réussit à voir le Chasseur, il parlera d'un monstre grand comme deux hommes, large comme un ours. Son visage ressemble au mufle d'un animal, deux crocs pointent aux coins de sa bouche comme ceux d'un sanglier, le haut de sa tête est entièrement couvert de tatouages lumineux qui ne proviennent d'aucun alphabet humain, des lanières de cuir s'agitant comme des

fouets lui tiennent lieu de chevelure et c'est comme un nid de serpents qui semblent grouiller sur sa tête. Ses yeux lancent des éclairs et de sa gorge montent des grondements impossibles à imiter pour une gorge humaine.
Le Chasseur est un être de la nuit, un monstre des anciennes races, des races d'avant la venue de l'homme, les Indiens le connaissent sous bien des formes et leurs chamans étaient parvenus à l'enfermer au-delà du cercle des mondes supérieurs, mais les pratiques magiques de Raleigh l'ont réveillé et lui ont ouvert un passage jusqu'à l'île de Roanoke. Heureusement, les anciens démons sont toujours sensibles à l'eau salée, le Chasseur est donc pratiquement enfermé dans le périmètre de l'île, condamné à attirer des proies sur l'île pour les chasser.
Les chamans indiens parleront des Whin nw'a pyu, littéralement « les tribus de la lune » pour qualifier les entités de l'espèce du Chasseur. D'après eux les tribus de la lune étaient là avant la naissance de l'homme, peu à peu elles ont été chassées de leurs terres par les ancêtres des tribus du soleil.

Le moral des troupes

C'est un élément très important dans le scénario qui, combiné à la peur, doit toujours être au premier plan des préoccupations du MJ.
Les marins ne sont certainement pas assez disciplinés pour supporter longtemps de voir leurs compagnons réduits un par un en hamburger avant la lettre. Si les personnages ne font pas preuve de suffisamment d'autorité (Test Cœur + Désir + Humain), et surtout si ils ne dynamisent pas leur équipe en maintenant la pression et en cultivant l'espoir d'en sortir vivants, il y a de grandes chances pour qu'une partie de l'équipage déserte en volant une chaloupe.

Les étapes de la mutinerie

La mutinerie probable de l'équipage va passer par plusieurs phases, de plus en plus graves.

1re phase

- Un groupe de pirates s'enfoncent dans la forêt en assurant qu'ils vont se charger du Chasseur, puisque le capitaine n'en est pas capable. Bien entendu ils sont massacrés par le Chasseur et pas un seul ne revient vivant.
- Un groupe de pirates se dirigent vers le village indien en assurant qu'ils vont brûler ce nid de démons responsables de l'assassinat de leurs compagnons. Les Frères de la Côte n'ont pas pour habitude de se laisser égorger comme des moutons. Les Indiens se chargeront des mutins qui seront massacrés avant d'atteindre le village.
- Plusieurs pirates se suicident.
- Plusieurs pirates s'enfoncent dans la forêt en espérant s'entendre avec le Chasseur.

2e phase

- Plusieurs pirates désertent individuellement (ils trouvent tous la mort, soit du fait du Chasseur, soit du fait des Indiens qui ramènent leurs scalps au village). Il est important qu'on sache qu'ils n'ont pas survécu afin de décourager toute idée de fuite individuelle.
- Plusieurs pirates désertent en groupe en volant une chaloupe et en partant vers le sud ou le nord (personne n'en entendra jamais plus parler, il est important qu'on ne sache pas ce qu'ils sont devenus car cela maintiendra parmi l'équipage l'espoir qu'ils s'en sont tirés sains et saufs). En fait les fuyards n'ont pas survécu trois jours.

3e phase

- Un pirate provoque un personnage en duel en l'accusant d'être responsable des manifestations magiques. Les coutumes des Frères de la Côte obligent l'offensé à accepter le duel, qui se déroulera dans la grande tradition des flibustiers. Les deux combattants sont placés au centre d'un cercle, attachés l'un à l'autre par une grande écharpe et armés d'un poignard, il est interdit de couper l'écharpe, le premier qui sort du cercle, volontairement ou pas, est abattu d'un coup de mousquet.
- Plusieurs pirates demandent l'application de la charte des Frères de la Côte et l'élection d'un nouveau capitaine. C'est une demande parfaitement légale, l'équipage n'est plus en chasse-partie et donc n'est plus tenu de suivre son capitaine. La charte prévoit que les pirates peuvent alors librement élire un autre capitaine ou librement se séparer de l'équipage. L'élection voit l'émergence de plusieurs partis :
— Le parti anti-indien qui déclare vouloir aller exterminer le village indigène (si ce parti remporte le vote, l'équipage ira massacrer les Indiens jusqu'au dernier).
— Le parti de la fuite, qui organise la fuite des survivants dans les chaloupes du navire pour le nord ou le sud, avec les conséquences fatales qu'on sait.
— Le parti anti-Chasseur qui prône la guerre totale contre le Chasseur et exigera que tous les pirates prennent les armes contre la Chose, ce qui est sans doute la volonté des personnages.
- Plusieurs pirates fomentent une tentative d'assassinat contre le capitaine et ses amis les personnages. Selon l'état des relations entre l'équipage et les personnages, certains marins peuvent avertir les personnages qu'on va leur trancher la gorge à la première occasion.

Première rencontre avec les Indiens

Les pirates vont rencontrer une patrouille indienne (6 chasseurs) venu voir l'épave. Cette rencontre peut avoir lieu non loin du bateau ou dans la forêt. Dans les deux cas les Indiens ne font preuve d'aucune agressivité, l'attitude des pirates peut bien sûr être différente :
— Si les PJ décident d'attaquer, pas de problème : on règle le combat avec un bonus aux pirates au premier round, du à la surprise.
- Si les joueurs décident eux aussi d'être pacifiques, il faudra que le commandant du groupe réussisse un Test Cœur + Action + Humain pour empêcher un marin de perdre la tête et de tirer sur ces étranges hommes rouges. Si le Test échoue on se reporte aussitôt à l'hypothèse précédente.

De cette première rencontre va découler l'attitude des Indiens pour le reste du scénario.
- **Attitude pacifique.** Un guerrier invitera par signes les pirates à le suivre jusqu'à son village, là il leur sera offert un banquet. Bien entendu, l'attitude des Indiens peut évoluer en fonction de celle des pirates au cours du banquet ou après.

Même si les Indiens ne sont pas hostiles il est clair que les blancs ne sont pas les bienvenus. Le chef, qui parle quelques mots de mauvais anglais, explique que cette terre n'est pas faite pour l'homme blanc, qu'il devrait rembarquer dès que possible. Il explique aussi que les blancs sont venus au nord et au sud et qu'à chaque fois ce fut une mauvaise chose pour l'homme rouge. Les blancs sont là pour chasser l'indien de ses terres.
Mais au-delà de la mise en garde du chef, les personnages doivent comprendre qu'un autre danger les menace, une menace voilée. « Cette terre n'est pas bonne pour l'homme blanc, si les marins ne la quittent pas rapidement, elle se vengera, elle les chassera comme l'ours chasse sa vermine d'un revers de griffe ». Une phrase revient souvent : « La terre chassera l'homme blanc ».
- **Attitude hostile.** Les Indiens vont monter plusieurs embuscades, contre les marins isolés dans la forêt mais aussi contre le campement pirate pour se débarrasser d'un maximum de blancs.

Les attaques ne se feront jamais à plus de 1d6+4 Indiens, de préférence à la nuit tombée, à l'aube ou au crépuscule et jamais dans le périmètre de l'île qui est tabou.
Les Indiens sont sur leur territoire et passés maîtres dans l'art du camouflage, tout Test pour les repérer devra se faire avec un malus de -2.
Lorsqu'ils en auront la possibilité, les Indiens préféreront capturer un marin plu-

Le Chasseur

Points de vie non localisés : 12
Points de Souffle : 12
Récupération : 4 PS par heure, 1 PV toutes les trois heures.
Valeurs des Tests classiques : 10
Combat au corps à corps : 12, dégâts : [g] PV, [c] PS
Faisceau d'énergie (portée max. de 30 m). Ce faisceau est ultrasonique, donc invisible, il fait exploser les organes internes.
Valeur de Test : 8 (plus malus de distance), nécessité de rester immobile 1 passe d'arme entière.
Dégâts : [k] PV, [k] PS
Repérage la nuit : 12 (par infrarouge), lumière vive : malus de 4 à tous les jets, lumière du jour : malus de 6 à tous les jets.
Pour repérer le Chasseur, les Tests se font avec un malus de 4 quand on a un indice sur l'endroit où il se trouve (mouvement brusque, traces sur le sol, etc.).

▷

tôt que de le tuer, pour l'amener au village et le sacrifier en le torturant au poteau du même nom dans la grande tradition iroquoise.

Le village

Si les pirates décident de monter une expédition agressive contre le village indigène, les Indiens, immanquablement avertis par leurs patrouilles qui ne cessent d'observer le campement des pirates, monteront une embuscade.

En arrivant en vue du village, les pirates entendront les tambours d'invocation, s'ils s'approchent ils verront plusieurs dizaines d'Indiens en train de danser autour du poteau de torture ; s'ils veulent attaquer tout de suite il s'en suivra un combat dans le village. Mais si les pirates ont la mauvaise idée (au besoin suggéré perfidement par un membre de l'escouade) d'attendre la fin de la fête afin de cueillir les Indiens endormis, ils envahiront un village désert et seront pris sous une pluie de flèches venue de nulle part. S'ils veulent prendre la fuite, les Indiens surgiront de leurs cachettes pour se ruer au corps à corps, forçant les agresseurs à se battre dos à dos au centre du village dans une bulle magique où les armes à feu fonctionnent très difficilement. Ils peuvent s'en apercevoir grâce à la bonne vieille sensation du fer qui s'échauffe au contact d'un point chaud. Si l'hidalgo du galion fait partie de l'expédition vêtu de son armure « homard », il finira comme eux, bouilli dans ses écailles !

Le village indien est constitué de 60 combattants (12 escouades) fanatiques. Autant dire qu'en combat rangé, même avec des pistolets contre des flèches et des couteaux, la victoire est peu probable.

Les Indiens

Les guerriers sont tous des PNJ Forts. La moitié d'entre eux ont +1 à l'arc, l'autre moitié +1 à la sagaie ([e] PV, [c] PS).



La princesse Herbe bleue

Un pirate, choisi par le meneur de jeu pour sa belle apparence, doit pouvoir remarquer qu'une jeune indienne d'une quinzaine d'années s'intéresse de près à lui. Une idylle peut naître de cette rencontre, mais surtout, si le pirate offre quelques bijoux à la jeune indienne pour lui faire comprendre qu'il n'est pas indifférent, la petite princesse lui viendra en aide au moins de deux façons.

— En le prévenant de l'attaque des gens de sa tribu.

— En l'invitant dans le sauna sacré.

Lors de sa prochaine visite au campement indien, la princesse propose à son amant de l'accompagner au sauna. C'est un lieu sacré où les Indiens entrent en communication avec leurs dieux et leurs esprits, mais le pirate n'est pas censé le savoir. Le sauna est utilisé pour provoquer des hallucinations dans toutes les cultures nord-indiennes. On y brûle des herbes odoriférantes et des psychotropes. Si le personnage entre dans le sauna, il aura une vision précise de la fin d'un groupe de pirates attaqués par le Chasseur : le monstre est tapi sur les hautes branches d'un arbre, son camouflage à moitié désactivé, on voit à travers ses yeux, des taches de couleur rouge et bleue (une sorte de vision infrarouge), les pirates de la patrouille avançant sur le sentier. Le rêveur est expulsé de sa vision comme si le monstre se rendait compte qu'il était espionné, une vague de haine balaye l'esprit du pirate jusqu'au coma. L'expérience est traumatisante pour le personnage qui perdra dans l'expérience plusieurs points de Souffle voire plusieurs points d'Équilibre psychique tant la vision est violente.

Les rêves

Comme dans tous les scénarios de Capitaine Vaudou, les loas peuvent prendre contact avec les personnages à travers leurs rêves pour les aider ou leur indiquer des pistes. En voici quelques-unes.

- Le rêveur est seul dans la forêt, soudain il assiste à une étrange scène : un aigle combat un ours, l'oiseau est blessé et va bientôt périr, dans un dernier sursaut il plonge ses serres dans les yeux du plantigrade et parvient ainsi à s'échapper de ses griffes.
- Le ciel du monde a la couleur du sang ; des nuages, pareils à des flaques d'encre obscurcissent l'horizon, le rêveur domine un monde primitif, un monde d'avant la naissance de l'homme. Soudain, de la boue des marais une forme s'anime, c'est un guerrier primitif, entièrement recouvert de vase, il brandit un épieu qu'il plante dans le flanc d'un tigre « dent de sabre ».
- La scène se passe dans une savane africaine, des guerriers inconnus préparent des pièges à la lisière de la jungle, un autre groupe de guerriers se moquent d'eux et attaquent directement un grand lion qui n'en fait qu'une bouchée.

Spécifiquement avant la tentative d'assassinat des mutins.

- Un aigle plane jusqu'à son nid et ne voit pas un groupe d'hommes (que le rêveur sait être des êtres vils et méprisables) lui tendre une embuscade et lui lancer un filet qui l'emprisonne avant de le tuer à coups de bâton.

Si un personnage tombe amoureux de la princesse indienne.

- Erzulie apparaît en personne et lui fait promettre d'écouter la princesse en tout point. Le couple entre dans un abri qui ressemble à une chambre de sudation, un sauna, le rêveur est tenté de ne pas entrer, quelque chose lui fait peur, un danger l'attend de l'autre côté de la porte.

La possession par Taureau Trois Graines

Tout personnage ayant une connaissance, même faible, dans le vaudou, sait que convoquer Taureau Trois Graines peut être une expérience fatale, mais face au Chasseur nécessité fait loi. Le rituel est connu de tout personnage ayant au moins 0 point de connaissance vaudoue. Il faut pour cela disposer du sang frais d'un taureau et d'un sac de poudre qu'on ne peut fabriquer que sous les conseils d'un puissant bokor (niveau +2 en vaudou) ayant ce loa comme loa racine.

Invocation

Invoquer Taureau Trois Graines comporte des risques. On doit tenter un Test d'invocation Instincts + Désir + Animal + Pratiques vaudoues – 2 (Test normal, l'action demandée est difficile, mais en accord avec le domaine du loa). En cas de réussite le loa accorde sa force à son « cheval » pour une durée variable (de quelques minutes à plusieurs heures, cela dépend en fait de la violence des combats, du nombre d'adversaires, au meneur de jeu de décider).
L'échec est de [a] EP, comme une demande en accord (voir règles page 19).

Sortir de la transe

Sortir de la transe d'invocation n'est pas automatique, il faut réussir un autre Test d'invocation mais à l'envers et avec seulement un malus de -1 ; en cas d'échec on reste sous l'influence du loa et dans un état de fureur guerrière qui fera attaquer même ses amis. On peut tenter à nouveau un Test pour sortir de la transe trois passes d'arme plus tard et ainsi de suite par tranche de trois passes d'arme. La sortie est automatique au bout de trois passes d'arme s'il n'y a plus d'adversaire potentiel visible pour le possédé.

Effet de la transe

Les Composantes, Moyens et Règnes : Corps, Action et Animal du personnage sont chacun augmentés de +1 pour le durée de la transe.
Il doit impérativement combattre à chaque round, sans se reposer ni sortir de la mêlée. De préférence il attaquera ses ennemis mais s'il n'a plus d'ennemi en vue le possédé doit se retourner contre son équipage ou tout autre être vivant.
Tous les combats engagés sont à mort, le possédé ne fait pas grâce.
Un personnage possédé par Taureau Trois Graines résiste également beaucoup mieux à toute perte de conscience, ainsi il est très difficile de le mettre KO. Pour toute la durée de la transe son total de points de Souffle est multiplié par 3.
Il est également beaucoup plus difficile à tuer, toutes les pertes en PV sont divisées par 2, arrondies à l'inférieur. C'est-à-dire qu'une blessure de 1 PV ne lui fait aucun effet.
Un personnage possédé de la sorte n'a plus figure humaine, crachant des insultes, les yeux exorbités, la chevelure hérissée, l'écume aux lèvres, il taille et hache tout ce qui passe à sa portée. Pour le jeu on considère qu'il peut comprendre des ordres simples, avancer, reculer, aller à droite ou à gauche, mais en aucun cas des ordres complexes ni des ordres visant à l'arrêter dans sa besogne, c'est littéralement une machine à tuer, un robot, un golem lâché sur le pont ennemi qui va tout détruire sur son passage.

Séquelles de la transe

Bien sûr, une transe aussi violente peut laisser des séquelles.
Dès que le personnage sort de sa transe, il revient à son nombre normal de points de Souffle, mais on compte le nombre de points de Souffle perdus pendant les combats. Ce nombre est à retirer aussitôt au score de Points de Souffle normal. Le reliquat est à retirer ensuite équitablement entre PV et EP, en commençant par les EP, la localisation des PV étant faite au hasard.
Exemple : Jacques le Rouennais a été possédé par Taureau Trois Graines. Son score en PS est passé de 4 à 12. Dans le combat, il a perdu 7 PS, 1 PV à la tête et 1 PV à la jambe droite. Dès la fin de la transe, il décompte 7 PS de son score normal de PS, c'est-à-dire qu'il tombe automatiquement à 0 PS (évanoui). Le restant, 3 points, est dépensé par 2 EP et 1 PV, le point de Vie est localisé au hasard, dans ce cas précis, au torse.
Ainsi on peut tout à fait mourir ou devenir fou à la suite d'une transe trop violente, c'est sans doute pour cette raison que les bokors de la Jamaïque préfèrent de loin conditionner des combattants et les lancer contre leurs ennemis plutôt que de se mettre eux-mêmes sous la coupe de Taureau Trois Graines. Quoiqu'il se passe, le possédé perd toujours au minimum 1 EP à cause du trouble mental de la possession.

Conditionnement à la transe

Un bokor ayant Pratique vaudoue à +1 ou davantage peut conditionner un ou plusieurs combattants et demander à ce que le loa s'empare d'eux. Le rituel d'invocation est exactement le même que plus haut, Instincts + Désir + Animal + Pratiques vaudoues – 2, le malus augmentant de 1 par personnage contrôlé. Le bokor doit dépenser 1 EP par personnage contrôlé. Au sortir du rituel on considère que le bokor a perdu tous ses points de Souffle sauf un, qu'il pourra récupérer selon les règles normales. Une fois conditionnés, les personnages subissent toutes les conséquences de la possession par Taureau Trois Graines.
Si le bokor a un score de Pratiques vaudoues de +2 ou plus, les personnages conditionnés n'ont pas besoin d'être consentants, mais la possession par le loa n'efface pas totalement leur libre arbitre. Il peut donc être dangereux de conditionner des personnages non consentants à moins, d'avoir un moyen de se mettre à l'abri de leur vengeance une fois que le loa se sera emparé de leurs corps.



texte
Fabrice Colin
illustration
Bernard Bittler

LA BALLADE DE L'OUBLIÉ



Pour Vampire

En aide de jeu : les Korrigans, un clan parisien, pages 100-101.

Cette aventure s'adresse à des débutants. Ils devront apprendre à faire preuve de prudence et de sagesse : les motivations des Aînés sont parfois obscures et il est souvent difficile de choisir son camp.

De plein fouet

Nous sommes en 1990. François Villon, Prince de Paris, règne sur les fastes de la capitale depuis son quartier général du Louvre, comme il le fait depuis maintenant cinq cents ans. Ses toréadors exercent une véritable mainmise sur la vie politique de la France et contribuent pour une grande part à son légendaire rayonnement culturel ; ils font et défont les modes au gré de leur inspiration nonchalante et sur un seul mot de Villon, de nouveaux talents éclatent au grand jour alors que d'anciennes étoiles s'éteignent.

Les PJ sont tous de jeunes vampires appartenant à une société secrète parisienne, les Korrigans. Tous ne sont pas forcément ici de leur plein gré : au MJ de déterminer sous quelles auspices s'est déroulée leur intégration au sein de la vénérable institution.

Les Korrigans s'attachent à traquer impitoyablement les anarchistes qui tentent de semer le trouble dans « leur » capitale. Leur chef, Jérôme Stankovitch semble, pour autant que les PJ puissent en juger, entretenir de bonnes relations avec Villon, mais tient à préserver l'indépendance de son groupuscule. Il est le propriétaire du *Pigall's*, une boite de nuit branchée du nord parisien, dans laquelle les PJ ont peut-être connu leurs derniers instants de vie humaine. En effet, Stankovitch n'hésite pas à se « servir » dans la foule jeune et bigarrée qui hante les nuits du club...

Ce soir-là, les Korrigans tiennent leur conseil mensuel dans les sous-sols du *Pigall's* tandis qu'à l'étage, le Tout-Paris noie son ennui dans le magma sonore d'une musique violente et sensuelle. Jérôme, vêtu comme à son habitude d'une combinaison de cuir noir, présente des signes de nervosité mal contenue. Quand toute l'assemblée (une quinzaine de vampires) fait le silence, il prend la parole : « Mes amis, il semble que des hôtes indésirables aient décidé de perturber la quiétude de notre douce cité. Il suffit de jeter un œil sur les journaux : vous conviendrez avec moi que la rubrique Faits-divers est anormalement gonflée ce mois-ci et cela s'explique aisément. Il ressort principalement de nos informations que les intrus agissent au mépris de toute considération morale et ignorent – ou feignent d'ignorer – les préceptes de la Mascarade. Nous sommes parvenus à les localiser : ils écument le Quartier latin depuis une bonne quinzaine de jours. Manifestement, ils s'attaquent plutôt aux touristes mais il se pourrait que la police flaire quelque chose ; cette situation devient tout à fait intolérable et j'estime qu'il nous appartient désormais de prendre l'affaire en main. Dans cette optique, il est nécessaire que les plus jeunes d'entre nous se mettent en chasse dès cette nuit. Au besoin, ils pourront même infiltrer leur groupe s'il s'avère que c'est le seul moyen d'en savoir plus. Ce sera pour eux une excellente occasion de faire leurs preuves. En tous cas, je veux que la lumière soit faite le plus rapidement possible. Ces... agissements sont totalement inhabituels. Même des anarchistes, vous le savez comme moi, ne procéderaient pas de la sorte, et c'est bien ce qui m'inquiète.

Vous (il désigne alors les PJ d'un air brusquement fatigué), vous vous mettrez en route dès ce soir. Vous avez carte blanche. Sachez rester discrets, et n'oubliez pas que la prudence sera votre meilleure alliée. »

Des nouveaux en ville

Stankovitch parle toujours d'une manière un peu affectée, mais il est plutôt autoritaire et personne parmi les Korrigans ne songe à discuter ses ordres. Il éludera les questions des PJ d'un geste vague : ils n'ont qu'à « se débrouiller » tous seuls ; après tout, ne sont-ils pas des Korrigans ? Peu après, tous les vampires prennent congé et les PJ sont invités à faire leur rapport ici même à la prochaine pleine lune, c'est-à-dire dans trois jours.

Nous sommes le 12 décembre et Paris sommeille, engourdi par le froid. Les rues du Quartier latin ne sont guère peuplées passé minuit, excepté le samedi soir. Seuls quelques fêtards isolés meublent encore l'obscurité de leurs vociférations joyeuses, tandis que les derniers clochards cherchent un abri pour finir la nuit. Tôt ou tard, les PJ finiront par trouver ceux qu'ils cherchent : une redoutable bande de quatre jeunes punks, beaux, arrogants et désormais immortels...

La rencontre se produit dans une ruelle voisine du Panthéon. Les jeunes vampires sont facilement repérables : vêtus de noir, les yeux luisant d'excitation, ils sont constamment à la recherche de nouvelles proies. Si les PJ les abordent, ils ne se montreront nullement impressionnés et accueilleront les nouveaux venus avec un mélange d'insolence et de naïveté. Ils ne sont pas agressifs mais répondent plus qu'évasivement aux questions qu'on peut leur poser. Ils semblent ignorer tout de la société des vampires et de ses règles : « D'autres vampires ? Putain mec, c'est le pied ! Y sont tous fringués comme vous ?, « Des règles ? On nous a rien dit... »

Si on leur demande qui est ce « on », ils donneront un semblant d'explication : « C'est le type qui nous a fait tels que nous sommes, pas vrai les gars ? »

— « Ouais ! même qu'il a pas l'air d'avoir les yeux en face des trous, ce mec... mais c'est un sacré débile, il est marrant... »

Pour le reste, les jeunes gens accepteront que les PJ se joignent à eux « pour une petite virée nocturne » mais refuseront d'apporter davantage d'explication. « On » leur a bien évidemment demandé de ne pas divulguer son nom. Il faudra d'abord gagner leur confiance...

Si les PJ décident de les suivre plutôt que de les aborder, ils ne découvriront aucun élément nouveau lors des trois premiers jours (or il leur faut rendre un rapport...).

Les punks se choisissent quelques victimes innocentes pendant la nuit et s'amusent un moment à leur faire peur, avant généralement de les tuer. Ils ne sont pas très discrets, mais s'arrangent toujours pour qu'il ne reste aucun témoin vivant de leurs exactions. Le jour, ils vont squatter une cave abandonnée d'un immeuble cossu du boulevard St-Michel.

> « Nous sommes mors, âme ne nous harie,
> Mais priez Dieu que tous nous veuille absouldre ! »
>
> Villon, 1463.

Martin, chasseur de vampires

Jean-Philippe Martin, vingt-huit ans, a perdu son épouse lors d'une soirée mouvementée au *Pigall's* et ne l'a jamais retrouvée. Les PJ la connaissent bien : c'est l'une des plus jeunes Korrigans. Stankovitch lui-même est tombé sous son charme et en a fait sa « compagne »... pour l'éternité. Marie-Laurence Martin, rebaptisée Mary, comme pour lui signifier que sa vie de mortelle n'était plus désormais qu'un souvenir, a fait une croix sur son passé médiocre et fait déjà figure, au sein des Korrigans, d'intrigante de premier ordre. Incroyablement belle et tout aussi cynique, elle n'a jamais regardé en arrière : cette nouvelle vie lui convient.

Pour Jean-Philippe Martin, cependant, les choses n'en restent pas là. Il est persuadé que sa femme est toujours en vie et qu'elle a besoin de son aide. Féru d'occultisme et de surnaturel, il a mené une enquête de deux ans, parallèlement à son emploi d'informaticien, pour découvrir l'existence des vampires. Il en a déjà vu plusieurs, mais ne s'en est jamais ouvert à personne. Depuis quelques semaines, il traque sans relâche ceux qu'il croit n'être qu'une poignée dans ce monde, sans le moindre succès. Pourtant, il vient de trouver la trace d'un groupe de jeunes vampires qu'il juge – et il n'a pas tort – inexpérimentés et vulnérables. On peut considérer qu'il a pratiquement perdu la raison.

Trois jours après la première rencontre des jeunes punks avec les PJ, alors qu'il est manifeste que l'affaire est au point

▷

Punk type

8e génération. Caitiff.
Age apparent : vingt ans.
Physique : Force 3, Dextérité 2, Endurance 2.
Social : Charisme 3, Manipulation 1, Apparence 3.
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2.
Talents : Bagarre 4, Connaissance de la rue 3.
Compétences : Mêlée 4.
Disciplines : Auspex 1, Célérité 2, Conscience 2, Self-control 2, Courage 2, Humanité 6, Volonté 4.

Une enfance pourrie : mère alcoolique, père absent. Premières cigarettes, premiers trips, la descente aux enfers, très tôt.
Révolte. Musique. Violence. Une vie en forme de cliché. Quelques « potes ». Et puis un jour...
Depuis la Rencontre, rien n'est plus pareil. Joey et ses amis ont découvert une nouvelle vie, quelque chose de plus fort, de plus triste, de plus beau, que ce qu'ils ont jamais pu ressentir à travers les méandres d'une vie qui tôt ou tard se serait terminée en cul-de-sac.

mort, Martin suit les vampires jusqu'à leur demeure du Bd St Michel et tente d'y mettre le feu. Si les PJ sont dans les parages, ils seront certainement témoins de l'incident, car Martin n'attendra pas longtemps avant de commettre son méfait : sitôt les vampires dans leur cave, il bloquera la porte de cette dernière et mettra le feu. D'autre part, les PJ possédant la discipline Auspex sentiront la peur des jeunes vampires même à plusieurs centaines de mètres et auront la prémonition diffuse qu'un danger les menace. Dans les deux cas, on peut penser que les PJ tenteront de sauver leurs frères de race, au moins en débloquant la porte. Quel que soit le déroulement de cet épisode, les PJ gagneront la confiance de ceux qui sont encore un mystère pour eux, ce qui leur sera d'un grand secours par la suite. Les jeunes vampires les traiteront désormais avec plus de respect et de sérieux et pour peu que les PJ sachent s'y prendre, ils accepteront de leur parler de celui qu'ils appellent leur « maître », un dénommé Stanislas. Il faudra néanmoins leur jurer de tenir le secret.

Monsieur Verlange

Stanislas Verlange est un vampire aigri. Il a récemment été humilié publiquement par François Villon lors d'une réunion nocturne au Louvre. Le prince de Paris a sévèrement critiqué les peintures de Verlange, selon lui « tout juste bonnes à être foulées du pied ». Les relations n'ont jamais été au beau fixe entre Villon et Verlange mais cette fois-ci, l'offensé a juré de se venger. C'était il y a un mois. Villon, sûr de sa puissance, n'a pas pris la menace très au sérieux : certes, Stanislas est un vieux vampire, mais pas aussi vieux que le prince. Et puis, que peut-il faire ? De nature solitaire, il ne possède aucun appui de valeur, et ses rares amis seraient bien trop peureux pour lui venir en aide contre Villon. Verlange est bien trop seul...
Pourtant, il a trouvé le moyen d'assouvir sa vengeance.
En 1461, l'évêque Thibaut d'Aussigny a fait emprisonner Villon, alors simple mortel, pour répondre de crimes qu'il avait commis. Il fut gracié par Louis XI, mais le poète garda à l'égard de son « tortionnaire » une rancune tenace. En 1463, Villon devint un vampire, et ceci est une autre histoire. Mais il n'oublia pas pour autant Thibaut... Un soir d'automne, il parvint à le capturer et l'emmena à Paris. Malgré les supplications de l'évêque, qui s'imaginait voir Satan en personne, Villon n'éprouva nulle pitié. Il fit de son ennemi un vampire et, alors que la curieuse transmutation opérait, il l'assomma sans ménagement et l'emmura vivant, dans une petite cachette oubliée de la Sainte-Chapelle, afin qu'il connaisse à jamais les affres de la détention.

Stanislas Verlange

7e génération. Toréador.
Age apparent : cinquante ans.
Physique : Force 4, Dextérité 3, Endurance 3.
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 5.
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3.
Talents : Intimidation 4, Méditation 5, Subterfuge 4.
Compétences : Armes à feu 4, Etiquette 5, Mêlée 4.
Connaissance : Histoire (de France) 5, Médecine 3, Occulte 3, Politique 3.
Disciplines : Auspex 5, Célérité 4, Dominer 4, Présence 4, Conscience 1, Self-control 2, Courage 2, Humanité 5, Volonté 6.

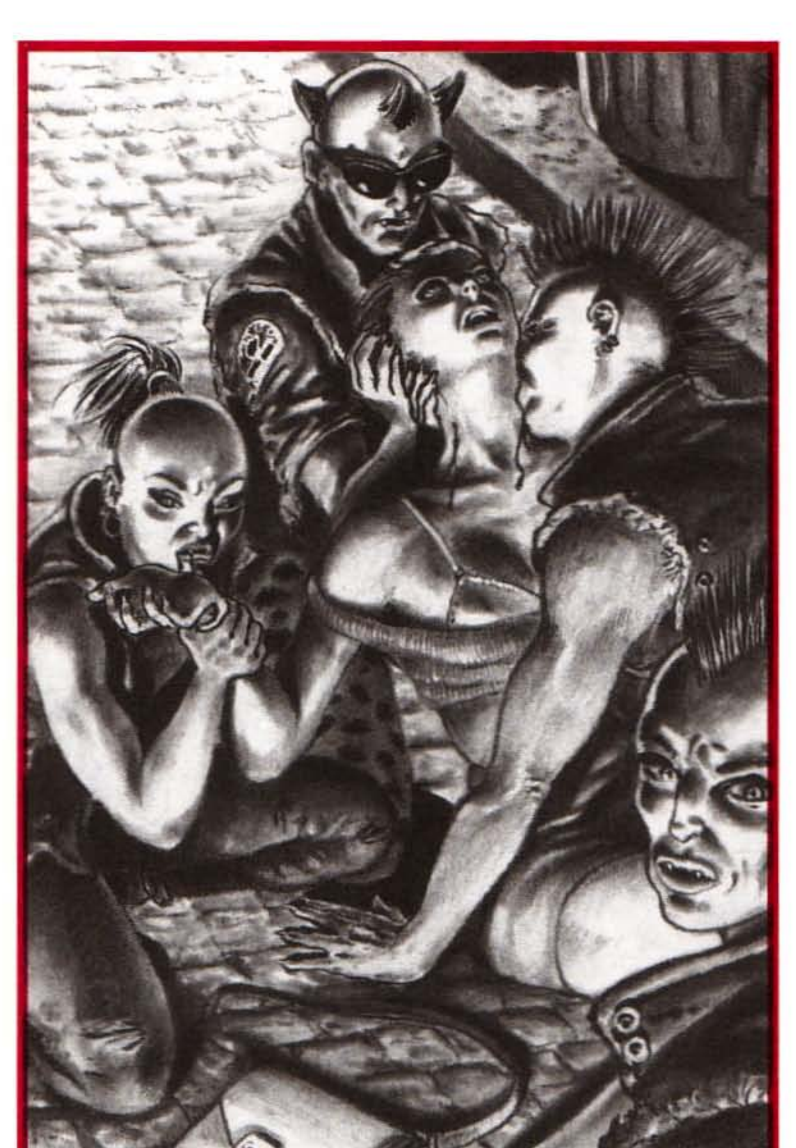
L'instigateur du complot contre Villon est un peintre hors pair mais il a été mis au ban de la société des artistes par son Prince et c'est plus qu'il n'en peut supporter. Verlange a mis au point un plan délicat pour assouvir sa vengeance mais il a prévu l'échec et accusera les PJ de traîtrise envers Villon avec une conviction peu commune si son projet tombe à l'eau. Il espère contrôler d'Aussigny mais en est virtuellement incapable : le vieil évêque a sommeillé trop longtemps en Torpeur pour que son esprit puisse offrir une prise quelconque à une tentative de manipulation. Par contre, Verlange exerce un contrôle occasionnel sur les quatre jeunes punks, qu'il manipule à son gré, comme de vulgaires pions. Au cas où il serait démasqué, il a prévu de s'enfuir en Allemagne où il a de vieux « amis ». A noter que Verlange connaît bien Stankovitch ; il lui voue d'ailleurs une haine immodérée qui remonte à une vieille querelle d'ordre idéologique. Stanislas est toujours élégamment vêtu, et ses succès auprès de la gente féminine sont bien connus, ce qui n'est pas sans agacer Villon.

Il ne laissa dans sa minuscule cellule qu'un petit poème ironique. La seule personne au courant est Benjamin Humbert, un vampire proche de Villon. Lui-même, avant de s'embarquer définitivement pour les Amériques en 1657, ne livra le secret qu'à une seule personne, son seul véritable ami : Stanislas Verlange. Celui-ci oublia l'affaire mais c'est en réfléchissant à un moyen de vengeance qu'elle ressurgit brusquement dans sa mémoire. Et il comprit bientôt tout le parti qu'il pouvait tirer de la situation.
Depuis cinq cent trente années, Thibaut, perclus de désespoir, bloqué à la Sainte-Chapelle, dort d'un sommeil immortel, plongé en torpeur. Aujourd'hui, Verlange a décidé de le réveiller : il sera l'instrument de sa colère vengeresse. Le vieux vampire a mis au point un petit stratagème. Sitôt sa décision prise, il s'est rendu aux abords du forum des Halles et a choisi quatre jeunes gens à la dérive, gorgés de bière et de cocaïne, pour en faire de redoutables prédateurs ; il n'a pas eu trop de mal à en venir à bout et à leur faire admettre leur nouvelle identité : pour ces punks, la frontière entre la réalité et l'illusion était déjà bien ténue. Depuis, il voit régulièrement ses protégés une fois par semaine environ et les enjoint de se tenir prêts pour « un grand coup » (il ne leur en dit pas plus pour l'instant). Il n'a jamais mentionné une quelconque société vampire, et les jeunes gens sèment le trouble sans retenue, persuadés qu'ils sont des sortes de dieux et laissent dans leur sillage la peur et le sang.

Leurs exactions ne sont pas passées inaperçues parmi les vampires et Villon a demandé qu'on éclaircisse l'affaire. Il a d'abord fait appel à ses propres hommes. On ne sera pas surpris d'apprendre que Verlange, officiellement réconcilié avec son Prince, s'est tout naturellement porté volontaire pour mener une enquête... qui ne donne évidemment pas beaucoup de résultats pour l'instant. Selon Stanislas, les nouveaux venus demeurent « insaisissables ». Après que Villon se soit adressé aux Korrigans, car il apprécie le travail de Stankovitch, Verlange a compris que la période « de rodage » de ses protégés était terminée et qu'il était temps de passer à l'action, avant que quelqu'un ne se doute de quelque chose...

Au rapport !

Les PJ sont censés donner leur appréciation des faits à Stankovitch le troisième soir de leur enquête. Manquer à cette obligation constituerait une faute très grave, même si les résultats des investigations ne sont pas très concluants. A l'heure convenue, tous les Korrigans sont présents au sous-sol du *Pigall's* et attendent que les PJ prennent la parole dans un silence quasi religieux. On peut penser que ces derniers n'auront pas grand-chose de neuf à annoncer. Le nom de Stanislas n'est pas une indication en soi pour les Korrigans. Seul Stankovitch connaît Verlange et s'il a fait le rapprochement, il ne s'en ouvrira pas aux autres. Les vampires



seront déçus mais n'accableront pas les enquêteurs de reproches inutiles ; ils leur accorderont encore un peu de temps. Cependant, la séance ne s'éternisera pas ; les vampires les plus jeunes montreront vite des signes d'impatience et Stankovitch fixera la prochaine réunion à la semaine suivante, sans plus de commentaires. On le sentira tendu et nerveux, mais pas vraiment plus qu'à l'accoutumée.

Si les PJ mentionnent Jean-Philippe Martin, le visage de son ex-femme s'éclairera d'un sourire mauvais. Elle expliquera calmement qu'il n'est qu'un pauvre crétin inoffensif, tout juste bon à effrayer les mouches, et qu'il serait bon de le supprimer avant que son comportement imprévisible n'attire l'attention sur la communauté des vampires. Les autres (pas tous) approuveront en souriant : le tempérament de Mary en laisse plus d'un songeur. Stankovitch lui-même tempérera les propos de sa protégée. Selon lui, Jean-Philippe Martin n'est pas si stupide que cela : il serait bon d'en finir au plus vite avec lui. Cela peut être un bon moyen pour les PJ de se « racheter » du semi-échec de leur mission.

Quoi qu'il en soit, la soirée s'achèvera dans la morosité et peut-être une certaine inquiétude. Tous les Korrigans retourneront vaquer à leurs occupations nocturnes bien avant le milieu de la nuit, et les PJ n'auront plus qu'à quitter les lieux. Stankovitch ne voudra voir personne, il tient, dit-il, à mener sa petite enquête personnelle. Il essaiera de filer Verlange pour en avoir le cœur net, mais sans grand succès, du moins pas avant que les PJ ne se soient mis réellement dans le pétrin. Au besoin, le Conteur pourra se servir de lui comme d'une sorte de joker qui réapparaîtra au moment clef pour confondre l'ennemi de Villon et/ou sauver les PJ.

Les charmes de Paris

Si les PJ, comme on peut le penser, sympathisent avec les quatre jeunes vampires (Alex, Kenny, Joey et Wilfried), ils partageront sans doute leurs escapades nocturnes et les problèmes qui s'ensuivront. Le MJ a toute liberté pour peupler les nuits que les jeunes gens passeront ensemble d'incidents ou de rencontres diverses. Voici néanmoins quelques suggestions :

— Les vampires décident de traquer une jeune fille pendant toute une nuit, histoire de s'amuser. Les PJ partageront-ils leur « enthousiasme » ?

— Rencontre avec un groupe de punks dans un quartier chaud : peut-être d'anciens copains ?

— Durant quelques heures, le groupe est suivi à distance par une silhouette sombre qui disparaît toujours quand on essaye de l'approcher : s'agit-il d'un simple humain ?

— Les vampires décident de piller le musée Picasso, dans le Marais. Les alarmes fonctionnent bien, et les tableaux valent cher. Un excellent moyen pour attirer l'attention.

— Alex et ses amis veulent faire la tournée des boites de Pigalle. Il serait souhaitable de leur faire comprendre qu'une visite du *Pigall's* ne s'impose guère...

— Rue St-Denis : Joey prend parti pour une prostituée maltraitée par son souteneur et d'une simple pression des doigts, brise la nuque de ce dernier. Mieux vaudrait ne pas s'attarder.

Il y a bien d'autres possibilités pour meubler les nuits parisiennes. Le tout est de savoir quelle attitude adopter envers les jeunes vampires : se plier à tous leurs caprices, quitte à se faire trop remarquer et à menacer ainsi la Mascarade, ou au contraire essayer de les contenir, au risque d'éveiller fortement leurs soupçons...

Le réveil

Deux jours après le premier rapport, Stanislas Verlange passe à l'action. Il passe un coup de fil à ses protégés (il leur paie l'hôtel) et leur demande de se rendre à la Sainte-Chapelle, où de nouvelles instructions les attendent. Nos jeunes inconscients préviendront les PJ qu'un « coup super » se prépare et leur proposeront de les accompagner mais refuseront de leur en dire plus au téléphone. C'est ce soir ou jamais. Effectivement, le gardien de nuit du palais de justice (qui jouxte la Sainte-Chapelle), grassement soudoyé, les laisse passer et leur remet une petite enveloppe. Si les PJ sont là, cela risque de poser un problème à l'homme : on ne lui avait parlé que de quatre jeunes gens. Quelques billets supplémentaires ou l'usage de la discipline Domination parviendront à chasser ce détail de sa mémoire. Une fois à l'intérieur, on peut lire le message de l'enveloppe : « La puissance absolue sera vôtre si vous suivez à la lettre mes instructions et me faites entièrement confiance. Dirigez vos pas vers la Sainte-Chapelle. La porte principale est ouverte. Une fois entrés, montez directement au premier étage. La couronne d'épines du Christ repose dans l'autel qui trône au fond de la pièce. Marchez jusqu'à l'autel. Six anges finement sculptés accompagnent le Christ dans son ascension. Appuyez simultanément sur les yeux des deux anges du bas, à droite et à gauche.

Mais contrôler un pouvoir tel que celui que leur a donné Verlange n'est pas facile, surtout quand on croit être les seuls sur Terre... Pour les jeunes punks, cette aventure risque bien d'être la dernière. A la fois pervers et étonnamment innocents, les quatre jeunes gens ne connaissent rien de la Camarilla, et encore moins d'un quelconque Prince. Leur inconséquence permanente confine parfois à la bêtise, et ils n'ont pas leur place dans la société des vampires. Leur inconscience chronique et leur méconnaissance totale des règles de prudence les plus élémentaires peuvent les rendre assez attachants, mais pour la plupart, ils ne sont qu'un danger pour la Mascarade, et toute menace de ce genre doit être éliminée. Il est relativement aisé de les manipuler pour peu qu'on parvienne à gagner leur confiance. L'épisode Martin, chasseur de vampire est prévu à cet effet, mais le Conteur peut choisir d'autres possibilités.

Thibaut d'Aussigny

6e génération. Clan : ?
Age apparent : ?
Physique : Force 6, Dextérité 3, Endurance 6.
Social : 0.
Mental : Perception 3, Intelligence 1, Astuce 0.
Talent : Bagarre 5.
Compétences : Mêlée 5.
Disciplines : Célérité 6, Puissance 6, Conscience 0, Self-Control 0, Courage 1, Humanité 0, Volonté 4.

Tel un monstre sorti tout droit de l'enfer, Thibaut n'a plus rien d'humain. Il est la Bête, dans toute son horreur. Il ne possède ni réelle intelligence, ni conscience et se contente de suivre son instinct : il a soif de sang et en prend là où il en trouvera, c'est-à-dire dans la rue. Il est parfois parcouru de fulgurants flashs de mémoire au cours desquels il revoit la scène de sa transformation et de son emmurement. C'est durant ces périodes qu'il est le plus dangereux, car le reste du temps, il se contente d'errer dans les rues parisiennes en quête de proie facile. Il est constamment secoué de soubresauts nerveux et pousse des grognements pitoyables qui ne font que renforcer son apparence terrifiante.

Puis attendez. Ne soyez pas effrayés par celui que vous allez voir. Il ne vous fera aucun mal. Il est celui qui nous délivrera du tyran qui contrôle vos existences et vos pensées sans que vous le sachiez. Je me tiendrai sous la tour Saint-Jacques à 2 h00. Retrouvez-y moi avec celui qui doit se réveiller. Brûlez ce message pour plus de sûreté. Votre ami sincère. »

Si les PJ refusent d'exécuter les instructions, Joey et ses amis n'hésiteront pas, eux. Déclencher une bagarre ne serait pas une très bonne idée, étant donné la proximité de la préfecture de police.

Dès qu'on appuie sur les yeux des anges, ils s'enfoncent et l'une des dalles de pierre qui bordent l'autel s'ouvre lentement avec un grincement sinistre (une fois ouverte, un mécanisme ingénieux empêche de la remettre en place). Un vampire sommeille dans la cavité ainsi découverte. Il ne dispose guère de plus de place que dans un cercueil. Il est habillé d'un costume religieux très ancien dont il ne subsiste que des lambeaux. Il serre dans la main droite un bout de parchemin jauni. Thibaut d'Aussigny revient peu à peu à la vie.

Surprise !

Le réveil ne s'effectue pas en douceur. Thibaut se dresse sur son séant devant les personnages abasourdis. Une sorte d'écume verdâtre bouillonne à ses lèvres. Péniblement, il se hisse hors de son « tombeau » et pousse un gémissement pitoyable. Puis, d'une démarche saccadée, se dirige vers l'escalier, sans proférer un mot. Il se cogne aux murs. Le toucher provoque chez lui une réaction très violente : il se jette sur le premier imprudent avec une fureur de dément ; fort heureusement, il est encore très affaibli et son hostilité ne se déclenche qu'au contact. Si on ne le touche pas, il continue son chemin vers quelque but obscur, sort de la Chapelle, brise le crâne d'un gardien de la paix qui tente de s'interposer (le malheureux aura droit à un article dans *Le Figaro* du lendemain) et disparaît dans la nuit parisienne.

Sa cachette forcée sent le renfermé : elle n'a pas été ouverte depuis plus de cinq cents ans. Si les PJ regardent à l'intérieur, ils apercevront le parchemin que Thibaut tenait à la main et qu'il a lâché machinalement. Il s'agit du message de Villon.

« Homme ne suis
ni monstre non pluz,
Mais mon âme oncques n'a oublié,
Tibaut pour vouz non mercy ne sus
A la mort, ne vous pourrez dédier. »

Signé : François.
Traduction

« Je ne suis ni un homme
ni un monstre,
Mais je n'ai jamais oublié
[ma détention]
Thibaut, je n'ai pas su
avoir pitié de vous
Jamais vous ne pourrez mourir. »



Aux PJ d'en tirer leurs conclusions. Les jeunes vampires ne leur seront d'aucune utilité car ils ne connaissent pas François Villon. Tous les vampires parisiens, hormis les quatre punks, lui ont été un jour présentés. Les personnages n'en savent pas plus sur son passé que ce que peuvent leur apprendre les livres d'histoire et les recueils de poésie (pour information, le Virgin Megastore est ouvert jusqu'à minuit).

Mais priez Dieu...

D'Aussigny erre maintenant dans les rues de la capitale. Il n'a plus la moindre parcelle de santé mentale et seule l'odeur du sang des mortels éveille en lui quelque réaction. Verlange s'est trompé : il a cru que l'évêque garderait souvenir de son tourmenteur, mais la Torpeur a duré trop longtemps pour qu'il se souvienne de quoi que ce soit. Cependant Villon, lui, sent sa présence.

De deux choses l'une. Soit les PJ racontent toute la vérité à Stankovitch ou à Villon (ce qui revient au même car le chef des Korrigans n'a pas de secret pour son Prince), auquel cas ce dernier, en échange de son pardon, leur demandera de retrouver au plus vite la créature et de l'anéantir. Soit ils ne disent rien et ce sont eux, alors, qui finiront par avoir le Tout-Paris des vampires à leurs trousses.

Le lendemain, en effet, Joey ira confesser à son Sire les relations de son petit groupe avec les PJ. Fou de rage, Verlange le tuera et ira brûler son corps dans le jardin du Luxembourg, puis il demandera une audience à Villon, à qui il désignera les PJ comme uniques responsables, fausses preuves à l'appui. Même si le Prince hésite un peu, il lui sera difficile de se soustraire aux pressions de son entourage et s'il n'appelle pas à la Chasse du Sang pour les PJ, le moins qu'il pourra faire sera de les bannir. Il restera aux personnages deux solutions : soit partir effectivement comme on les en priera (mais il serait préférable de quitter la France dans ces conditions), soit rester sur place et essayer de faire eux-mêmes la preuve de leur innocence (mais c'est risqué, et si le

petit message de Verlange a été brûlé comme il le demandait, il sera bien difficile de prouver quoi que ce soit. En fait, la seule chose à faire est d'essayer de montrer qu'il existe un lien entre les jeunes punks et Stanislas avant que ce dernier ne les supprime tous comme il en a l'intention).

Si les PJ vont voir Villon avant, la situation sera bien différente car le Prince de Paris n'a jamais nourri une confiance excessive à l'égard de Stanislas. Comme par hasard, Verlange sera introuvable. Dans l'hypothèse où les personnages parviennent à prouver à Villon la véracité de leurs dires et l'honnêteté de leurs intentions, l'ennemi du Prince prendra la fuite pour des cieux plus cléments. Mais rien ne dit qu'il ne reviendra pas, car son désir de vengeance est resté intact. Villon, assez cynique, prendra plaisir à raconter l'histoire de sa vengeance et quand il aura fini, il demandera aux PJ de se mettre en chasse afin que ce qui reste de Thibaut d'Aussigny soit neutralisé le plus rapidement possible. Quant aux jeunes punks, il faudra les lui amener également, en « bon état » de préférence, afin qu'il puisse juger s'ils sont dignes ou non de grossir les rangs de la population des vampires de Paris.

Comme vous l'aurez remarqué, le scénario devient relativement ouvert à partir de cet instant. Suivant ses envies et ses moyens, le Conteur peut le prolonger sensiblement ou arrêter ici si les PJ tombent en disgrâce auprès de la population parisienne : à eux de se défendre du mieux possible, car en cas de litige, même Stankovitch ne prendra pas leur parti.

Ce que tout le monde sait

En bons vampires parisiens, voici ce que les PJ savent forcément sur la capitale. François Villon tient des réunions plusieurs soirs par semaine au Louvre. Tout vampire « in » se doit d'y assister et d'essayer de gagner les faveurs du Prince. Tout cela possède un parfum très Roi Soleil et de fait, Villon ne se montre qu'entouré d'une horde de courtisans (les plus beaux mannequins du pays) et reste un adepte convaincu des bienfaits de la monarchie. Tout vampire étranger arrivant à Paris doit se présenter au Prince, en vertu des principes de la Camarilla. Il sera bien accueilli mais, les Parisiens nourrissant un penchant immodéré pour la xénophobie, il risque de se sentir mal à l'aise. Quant aux vampires de la capitale, ils peuvent solliciter une entrevue auprès de Villon quand ils le désirent, si leur requête est jugée « intéressante » par les conseillers du Prince. Gageons que ces derniers prêteront une oreille attentive aux discours des PJ, si ces derniers sont encore crédibles au moment où ils se présenteront au Louvre.

Le monstre de Paris

Chaque nuit qui passe avec d'Aussigny en liberté est une menace pour la Camarilla. Thibaut « fonctionne » à l'instinct. Pendant la journée, il trouve refuge dans les mausolées des cimetières parisiens. Une fois le soleil couché, il se met en quête de proies faciles qu'il guette dans l'ombre des ruelles peu fréquentées. Au matin, les titres des journaux sont éloquents : « Le sadique de la Rive gauche a encore frappé ! », « Profanation scandaleuse au cimetière de Montparnasse » ou encore « Nuit d'horreur pour deux touristes japonais ». Sur ordre de Villon, tous les vampires sont bientôt tenus de se mettre en chasse pour retrouver ce qui n'est plus qu'une carcasse pathétique, dotée cependant d'une force et d'une vigueur peu communes. Ce petit jeu peut durer quelques jours et finir au moment où la police commence réellement à se poser des questions (pertinentes). Il serait bon que ce soit les PJ qui le retrouvent finalement, et que tout cela se termine par un beau combat spectaculaire, sur le toit de l'Opéra ou au sommet de la tour Eiffel, par exemple.

Villon sera reconnaissant envers les personnages s'ils parviennent à le débarrasser de son vieil ennemi une fois pour toutes, et il accordera à l'avenir beaucoup d'attention et de confiance aux PJ. Il se pourrait même que l'un d'entre eux, s'il s'est particulièrement distingué, devienne l'un des conseillers dont il aime tant s'entourer.

Mais peut être les personnages verront-ils les choses différemment. Peut-être refuseront-ils de devoir quoi que ce soit à un être aussi cruel, ou de supprimer la pitoyable victime d'une vengeance vieille de cinq cents ans. Ce point de vue devra, le cas échéant, être pris en considération par le Conteur et récompensé par le gain d'un point d'humanité. C'est aux joueurs de décider. Attention cependant : dans ce cas, les PJ s'attireront la haine de François Villon, et la situation deviendra vite intenable pour eux. Une excellente occasion de partir pour les États-Unis, par exemple. On dit que là-bas, la liberté est absolue et que sur la côte ouest, les Princes n'existent pas…

Et avec Simulacres ?

Le monde de Vampire™ est très fortement inspiré par les deux romans d'Ann Rice : *Entretien avec un vampire* et *Lestat le vampire* (Presses Pocket). Les principales différences étant que dans le jeu les vampires sont censés remonter à Caïn plutôt qu'à Isis et Osiris, et que les clans sont plus importants.

Les vampires étant au centre de cet univers, les caractéristiques Simulacres se reportent donc à eux, et non plus aux humains. Tous les humains sont supposés être, comparés aux vampires, des PNJ Faibles (valeur de 6 aux Tests) avec 4 PV. Seules faiblesses des vampires : ils tombent dans le coma au lever du jour, et chaque minute d'exposition au soleil leur fait perdre 1 PV, 1 PS et 1 EP. Un vampire « tué » par une autre méthode que le soleil, le feu, ou l'intégralité de son sang bue par un autre vampire, finira toujours par se régénérer.

Deux choses sont importantes chez les vampires : la génération et les pouvoirs. Un vampire est toujours d'une génération juste supérieure au vampire qui l'a créé. Un nouveau vampire est souvent de génération 13 à 10. On ne connaît quasiment aucun vampire de génération inférieure à 4.

Chaque pouvoir de vampire est considéré comme une Énergie. Elles sont classées en grandes familles : Discrétion, Empathie, Domination, Transformation, Force, Charisme, Empathie animale, etc. À la création, un vampire ne peut mettre que 3 points dans ses Énergies de pouvoir. Par exemple, 1 en Discrétion et 2 en Télépathie, le reste des 8 points dans les Règnes et Énergies normales. Plus on a de points dans une Énergie, plus le pouvoir est puissant, la valeur maximale est de 9. Pour utiliser ce pouvoir il faut faire un Test Composante+Moyen+Règne+Énergie, et dépenser autant d'EP que de points d'Énergie de pouvoir utilisés. Les PS servent pour utiliser les Énergies de base (Puissance, Rapidité, Précision) mais pas les Énergies de pouvoir (alors que les EP peuvent aussi servir aux Énergies de base). On peut néanmoins combiner dans un même Test Énergies de pouvoir et Énergies de base. Il existe une Énergie spéciale : Humanité. À chaque fois qu'un vampire perd plus de la moitié de ses PV ou PS, il doit faire un Duel Instinct ≋ + Désir 🔥 + Animal 🐾 + (EP perdus) contre Cœur ♥ + Résistance ■ + Humain ✝ + Humanité. Si l'Instinct l'emporte, le vampire devient fou et incontrôlable le temps pour lui de tuer suffisamment de personnes pour atteindre son maximum en PV et EP.

Un vampire a au départ 6 PV non localisés, 4 EP et 4 PS. À chaque génération jusqu'à la 7e (incluse), il gagne 1 PV, 1 EP et 1 PS et 1 point d'Énergie. À partir de la 6e génération, les PV, PS et EP sont doublés à chaque génération. Ces points ne se récupèrent qu'en buvant du sang humain, donc en « pompant » des PV. Il faut « boire » l'équivalent de 1 PV pour récupérer 1 PS, 2 PV pour 1 EP, 3 PV pour 1 PV. Sinon on récupère « naturellement » 1 EP par lune, 1 PV par an. Par contre, on perd 1 PS par nuit sans boire du sang.

CARACTERISTIQUES SIMULACRES

Jérôme Stankovicth, 7e génération

Corps 5, Cœur 3, Instincts 4, Esprit 6. Perception 3, Action 3, Désir 2, Résistance 2. Minéral 1, Végétal 0, Animal 1, Humain 2, Mécanique 0. Puissance 1, Rapidité 1, Précision 2, Discrétion 2, Domination 4, Empathie 1, Humanité 2. PV : 12, EP : 10, PS : 10.

Stanislas Verlange, 7e génération

Corps 5, Cœur 3, Instincts 5, Esprit 5. Perception 3, Action 1, Désir 3, Résistance 3. Minéral 2, Végétal 0, Animal 2, Humain 2, Mécanique 0. Puissance 1, Rapidité 1, Précision 0, Discrétion 2, Charisme 2, Empathie 3, Humanité 1. PV : 12, EP : 10, PS : 10.

Punk vampire, 8e génération

Corps 6, Cœur 3, Instincts 5, Esprit 3. Perception 2, Action 4, Désir 3, Résistance 1. Minéral 2, Végétal 0, Animal 0, Humain 2, Mécanique 2. Puissance 2, Rapidité 2, Précision 1, Discrétion 1. PV : 11, EP : 9, PS : 9.

Thomas d'Aussigny, 6e génération

Corps 5, Cœur 3, Instincts 6, Esprit 4. Perception 3, Action 3, Désir 3, Résistance 1. Minéral 2, Végétal 1, Animal 2, Humain 1, Mécanique 0. Puissance 4, Rapidité 2, Précision 1, Discrétion 5. PV : 24, EP : 20, PS : 20.

▷



Les Korrigans, un clan parisien

Les Korrigans sont un excellent exemple de société vampire : en marge du gotha parisien, ils affirment farouchement leur indépendance mais n'en oublient pas pour autant de se ménager les bonnes grâces de Villon.
Leur véritable influence sur la ville reste une énigme. Ils prétendent se tenir à l'écart des intrigues de Paris. Pourtant, plus d'un vampire serait en mesure d'apporter la preuve du contraire et si personne ne l'a fait, ce n'est pas sans raison.

Historique

C'est en 1796 que Jérôme Stankovitch se présente à François Villon, qui lui accorde l'hospitalité. A l'époque, il aime à s'entourer de mystère et aujourd'hui encore, la nature des relations entre les deux vampires reste assez trouble. Très vite en tous cas, les deux personnages affichent des divergences politiques radicales. Après la période napoléonienne, Stankovitch se retire de la cour de Villon sans raison ap-





Jérôme Stankovitch

7e génération. Toréador.
Age apparent : trente-cinq ans.
Physique : Force 3, Dextérité 3, Endurance 4.
Social : Charisme 5, Manipulation 6, Apparence 4.
Mental : Perception 2, Intelligence 4, Astuce 4.
Talents : Commandement 4, Diplomatie 3, Intriguer 4, Subterfuge 4.
Compétences : Danser 3, Débattre 5, Etiquette 5, Parler en public 4, Style 4.
Connaissances : Droit 4, Linguistique 3, Occulte 6, Psychologie 4.
Disciplines : Auspex 4, Célérité 4, Dominer 5, Présence 4, Conscience 4, Self-control 3, Courage 3, Humanité 7, Volonté 7.

Arrivé en France peu après la Révolution française, il serait originaire de Russie, mais nul ne connaît ses origines exactes. Nerveux, méfiant et énigmatique, il est suffisamment puissant pour savoir déjouer les intrigues des conseillers de Villon et préserver l'indépendance des Korrigans. Par le passé, il a sauvé la vie du Prince et ce dernier a une lourde dette envers lui. On ignore les circonstances de ce drame, mais toujours est-il que Stankovitch peut faire à peu près ce qu'il veut à Paris et possède beaucoup plus d'influence sur Villon que ce dernier veut bien l'admettre. Jusqu'à maintenant, il s'est montré un conseiller fidèle et avisé mais rien ne dit qu'il n'a pas en tête un but moins avouable. La brume qui plane sur son passé corrobore cette hypothèse, et certains proches du Prince le considèrent comme une menace. De fait, il émane de sa personne un savant mélange de lassitude forcée et de cynisme raffiné particulièrement fascinant. Il est toujours vêtu de noir. Si les PJ prennent trop de liberté dans leur enquête, Jérôme saura les remettre dans le droit chemin. A l'inverse, il saura les « couvrir » jusqu'à un certain point, s'ils se montrent dignes de sa confiance.

parente, et s'il reste sur Paris, sa présence se fait alors extrêmement discrète.
En réalité, Jérôme met sur pied une petite organisation : les Korrigans. Il présente officiellement ses projets au Prince en 1871, son groupuscule anti-anarchiste ne recueille guère les suffrages de la cour de Villon, mais ce dernier a deux excellentes raisons d'accepter l'idée de Stankovitch, à l'immense surprise de ses conseillers. La première, c'est que Jérôme offre un présent de choix à son Prince. Un jeune poète au talent fulgurant dont il a fait sa goule et qui deviendra rapidement le préféré de Villon (le jeune homme en question se nomme Isidore Ducasse, autrement dit Lautréamont). La deuxième raison suffit à elle seule à expliquer pourquoi un vampire aussi paranoïaque que Villon a pu tolérer une telle menace entre les murs de sa ville. C'est que le véritable but des Korrigans – et cela, seuls quelques rares vampires le savent vraiment – est de percer à jour les mystères occultes et autres manifestations surnaturelles. Or ces phénomènes possèdent une grande ampleur dans la région : le folklore local est loin, en effet, de se limiter aux seuls Fantôme de l'Opéra ou Quasimodo (deux Nosferatu). D'autres entités moins recommandables hantent par exemple l'Institut Pasteur ou les souterrains du métro sans que le grand public ne s'en soit jamais douté. Les Korrigans, sous couvert d'une organisation politisée néo-conservatrice, fonctionne comme une sorte de police secrète, à l'insu même d'une majorité de ses membres. Sa mission officielle, neutraliser la menace anarchiste, est assurée par les novices tandis que les anciens prennent à leur compte tout ce qui, de près ou de loin, leur semble échapper à ce cadre. Bien sûr, il arrive que le contrôle de la situation leur échappe : c'est le cas dans ce scénario. Cependant, de tels cas sont rares, et les anciens Korrigans ne prennent jamais volontairement le risque de mêler les novices à des affaires hasardeuses.
Villon craint et respecte les Korrigans car il considère leur mission comme extrêmement importante. Normalement, il est censé être mis au courant de toutes les découvertes du groupe, mais il les soupçonne (sans doute à raison) de lui en dire bien moins qu'ils n'en savent réellement.

Lieu de réunion

Le *Pigall's,* boîte de nuit parisienne, au sous-sol. En principe, les Korrigans se réunissent tous les vendredis soir, mais on peut trouver des vampires chaque nuit au *Pigall's* et des réunions extraordinaires sont parfois tenues quand les circonstances l'exigent. Chaque Korrigan est alors averti, soit par courrier, soit– si le temps presse –, par téléphone.

Lois en vigueur

— Nul ne peut intégrer les Korrigans sans être « parrainé » par un vampire plus vieux (en génération) qui doit se porter garant du novice.
— La hiérarchie est représentée par trois cercles : cercle de Mercure (novices), cercle d'Argent (au bout d'une cinquantaine d'années) et cercle de Feu (les aînés, initiés aux véritables secrets du groupe). Le passage d'un cercle à l'autre est l'occasion d'un rite spécifique et de festivités. C'est un événement rare.
— Nul ne peut quitter les Korrigans de son propre gré, sous peine d'être pris en chasse par ses pairs.
— Nul ne doit révéler l'existence des Korrigans aux vampires de passage (valable pour tous), et nul ne doit en révéler les véritables buts (valable pour les initiés du cercle de Feu).
— Les motifs d'exclusion sont rares : trahison ou meurtre sont les deux seuls exemples qui aient déjà été rencontrés.
— Les règles édictées par Villon ainsi que les préceptes de la Camarilla restent en vigueur chez les Korrigans, sauf s'ils entrent en contradiction avec les lois des Korrigans.
Cette liste non exhaustive est constituée de règles non écrites, mais officialisées par l'usage. Tout initié peut et doit les connaître.

Quelques personnalités

— Olivier, vieux vampire à l'apparence de savant fou, ébouriffé, enthousiaste et amical. Son entrain et sa bonhomie surprenante cachent bien des secrets (cercle de Feu, 8e génération).
— Erevan Costel, dandy affublé en permanence d'un fume-cigare en or. Hautain et flegmatique, il prend les choses comme elles viennent, on ne l'a jamais vu perdre son calme (cercle de Feu, 9e génération).
— Noami, ancien étudiant d'origine arménienne. Vingt ans en apparence, vêtu de jeans déchirés, il a le contact facile et fera certainement un bon ami pour les PJ (cercle de Mercure, 12e génération).
— Merevith, poète. Qui est-il ? D'où vient-il ? On l'ignore. Il serait le « fils » de Lautréamont. Rumeurs ? (Cercle d'Argent, génération ?).
— Léontine de Brétancourt. Ancienne baronne mal dégrossie qui eut son heure de gloire… avant la Révolution. Elle reste bien plus dangereuse que son apparence ne le suggère (cercle de Feu, 8e génération).
— Edmond et Tristan Vernher : jumeaux et peintres d'origine hollandaise, leurs toiles n'ont jamais obtenu les faveurs de Villon et ils comptent bien faire des Korrigans l'instrument de leur vengeance (cercle de Feu, 9e génération).
N'oublions pas la sensuelle Mary, le Nosferatu Peterson, incroyablement solitaire, le brillant Sébastien Grantier (un gamin surdoué âgé d'au moins trois cents ans) et bien d'autres personnages. Les Korrigans sont ce que vous voudrez qu'ils soient. Laissez faire votre imagination… ils s'occupent du reste !

François Villon, Prince de Paris

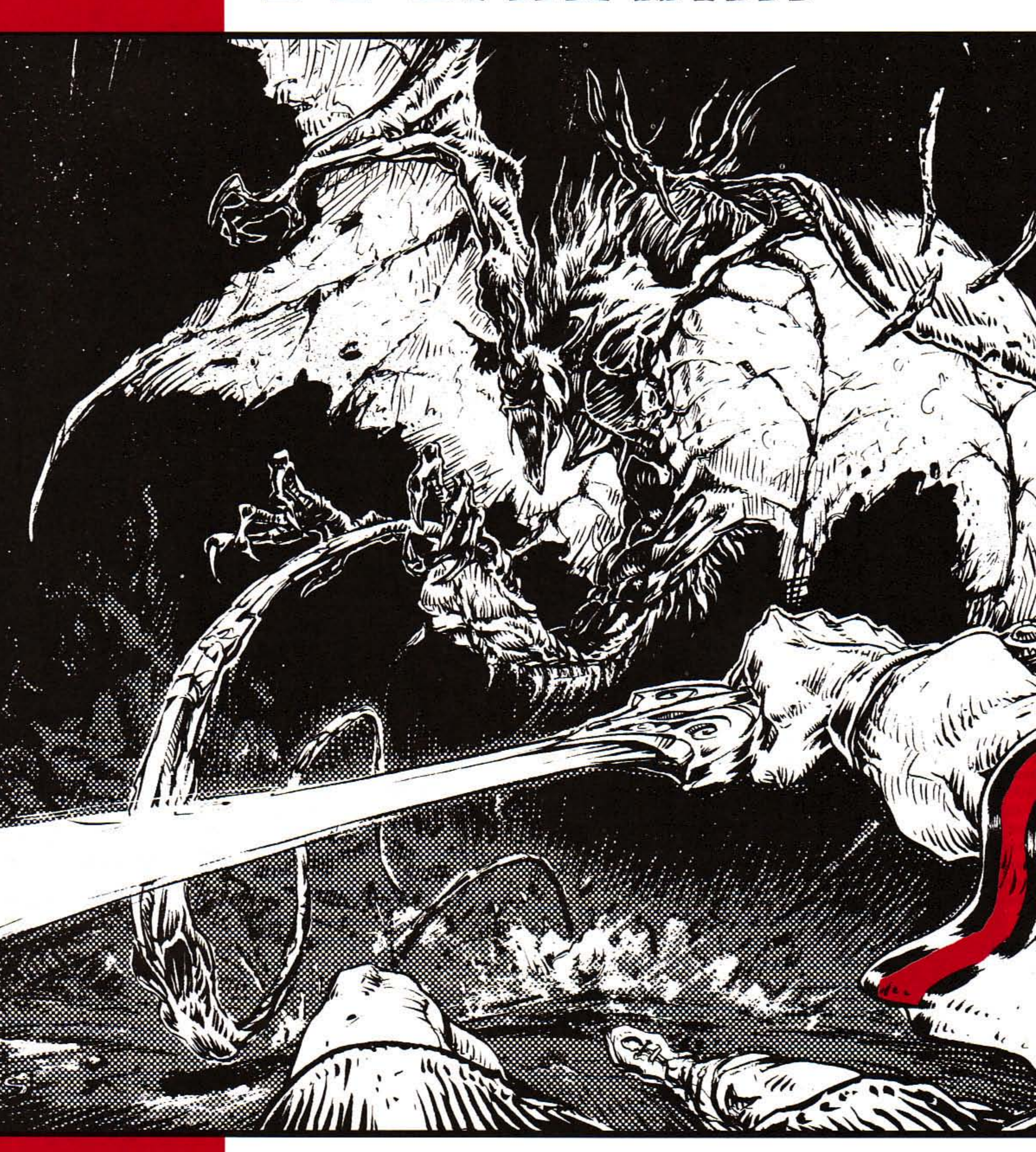
5e génération. Toréador. Age apparent : quarante ans.

En principe, Villon ne devrait apparaître dans cette aventure qu'à titre exceptionnel, plutôt vers la fin du scénario. Il n'est pas facile d'obtenir une audience auprès de lui d'autant qu'il est paranoïaque et donc extraordinairement bien protégé. Une confrontation directe avec lui est inconcevable. Il est le Prince. Tous les vampires de Paris lui doivent obéissance et respect. François Villon porte des costumes somptueux et aime à s'entourer d'une cour joyeuse et chatoyante. Sa chevelure noire et son visage tourmenté ajoutent à l'inquiétante profondeur de son regard. Bien que ses caractéristiques ne soient théoriquement pas nécessaires, on peut les trouver dans le supplément World of Darkness au chapitre Europe.



texte
Olivier Guillo
illustration
Thierry Ségur
plan
Cyrille Daujean

SUR LES TRACES DE BARAHIR



Pour JRTM

En aide de jeu : comment jouer au Premier Âge, p.109.

Ce scénario a été conçu pour 5-6 personnages, elfes et humains de préférence, de niveau 10 à 15. Il a pour cadre le Premier Âge. Si vous n'êtes pas familiarisé avec cette époque, relisez *Le Silmarillion*, ou au moins l'aide de jeu p.109. Elle vous présentera le cadre de cette aventure un peu démesurée, et vous guidera pour concevoir les personnages qui y prendront part.

Au Premier Âge

Au Premier Âge, les Terres du Milieu étaient bien plus vastes qu'au Troisième. L'Eriador ou le Rhovanion existaient bien, mais n'étaient que des terres sauvages et obscures, car les Grands Elfes ne s'y étaient pas avancés après leur retour. C'est à l'ouest que l'histoire se jouait. Là où se trouvait un pays maintenant englouti : le Beleriand. C'est près de ses côtes que s'étaient arrêtés les Elfes qui n'étaient pas allés à Aman. L'un des chefs des Teleri, Elwë (Thingoll), y fonda le royaume sindar de Doriath, avec son épouse Melian la Maia. Mais c'est aussi au nord de Beleriand, à Angband, que vint s'installer Morgoth, après le vol des Silmarils. Et les Elfes noldor, conduits par Fëanor, revinrent d'Aman pour l'affronter, massacrant leurs frères et bravant la malédiction des Valars. Les Nains vivaient déjà aux confins du pays, puis des Hommes arrivèrent de l'est pour s'installer dans différentes régions (Brethil, Dorthonion...). C'est justement en Dorthonion que se déroule *Sur les traces de Barahir*. Il s'agissait d'un grand plateau boisé, bordé de montagnes parfois infranchissables. A l'est se trouvait Echoriath, le Cercle des Montagnes, qui entourait la cité secrète de Gondolin, et au sud Erech Gorgoroth, « les Montagnes de la Terreur ». Le pays était habité par des Humains du peuple de Bëor (la Première Maison des Hommes), amis des Elfes depuis l'arrivée de leurs ancêtres en Beleriand. Leur chef était Barahir, descendant de Bëor, et père de Beren. Ils vivaient au milieu de forêts, de landes et de quelques plaines cultivées malgré la rudesse du climat. Plus au sud se trouvait le royaume caché de Doriath, et au sud-est la forêt de Brethil, où s'était installé le peuple de Haleth (la Seconde Maison des Hommes). Encore plus au sud-est, le royaume de Nargothrond était dirigé par le roi elfe Finrod Felagund, fils de Finarfin et grand ami des Hommes[1]. Il était aussi le frère de Galadriel et d'Orodreth[2]. Au nord se trouvait la redoutable place forte d'Angband, repaire de Morgoth, simplement séparée du Dorthonion par la plaine d'Ard Galen.

Un peu d'histoire

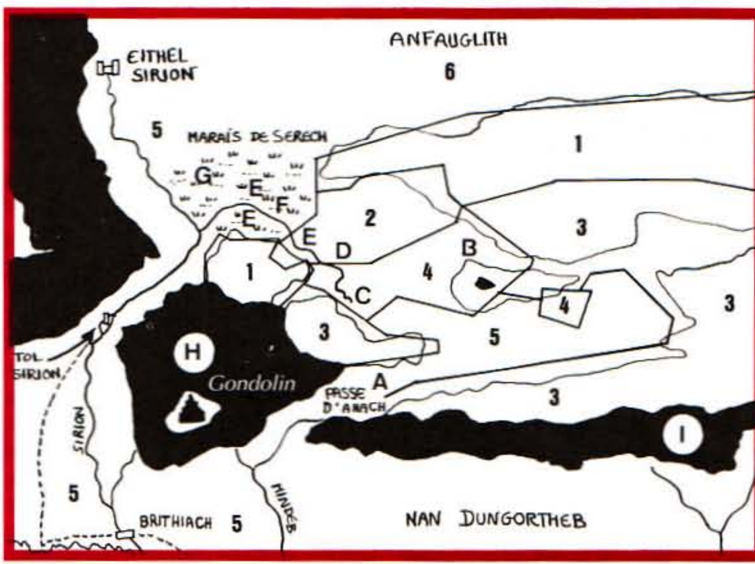
Des jours bien sombres s'annonçaient pour le Beleriand. Vers l'année 455 depuis l'apparition de la Soleil, Dragor Bragollach, la bataille de la Flamme subite, 4e grande bataille des Terres du Milieu, a vu Morgoth triompher des Elfes et des Humains alliés contre l'attaque des forces d'Angband. Glaurung le Grand Ver, père des Dragons, fit son apparition escorté d'une troupe de Balrogs et d'une multitude d'Orcs. Ils massacrèrent et dispersèrent les alliés sur la verte plaine d'Ard Galen, maintenant devenue une zone désertique jonchée de squelettes noircis, Anfauglith, la Poussière d'agonie.

Au cours de la bataille, dans les marais de Serech, Barahir, seigneur de la maison de Bëor, sauva Finrod Felagund le roi elfe. Avant de retourner dans sa forteresse de Nargothrond, Felagund fit don de son anneau à Barahir[3] et lui promit amitié et assistance éternelle. Barahir, de son côté, rentra en Dorthonion, le pays des Pins, où son peuple vivait toujours. Mais la région subissait à son tour l'influence de Morgoth. La population commençant à fuir devant l'avancée des forces de la nuit, Barahir entreprit de résister, entouré de braves dont Beren, son fils. Devenus en quelque sorte des hors-la-loi, ils accomplissaient des exploits qui s'ébruitaient bien au-delà de la région. Mais leur groupe demeurait introuvable.

1) Il rencontra les premiers Humains en Ossiriand, à l'est du Beleriand.
2) Ils font partie des rares Elfes des Terres du Milieu à posséder des cheveux blonds car leur mère était une Elfe vanyar.
3) Contrairement à ce qu'indique le supplément ICE « Lords of M.E. Vol.2 », l'anneau de Barahir n'a aucun pouvoir magique, mais seulement une immense valeur.



Carte des Elfes



Dorthonion et ses environs

1 Lande sèche
2 Forêt noire
3 Lande
4 Forêt de pins
5 Plaine
6 Désert

A Point de rencontre
B Hudor
C Rivil
D Wargs
E Orcs
F Géant
G Arbre
H Crisseagrim
I Ered Gorgoroth



Aspar (Humain, ranger)

Niv.10 PV : 110 AT : CS MM : 15 BD : 10 (+20 bouclier) ATT : 100 hache Filature : 80 Perception : 90.

Juliane (Humaine, scout)

Niv.6 PV : 60 AT : SA MM : 20 BD : 15 ATT : 70 dague (1 main ou jet).

Eclann (Humain, guerrier)

Niv.12 PV : 130 AT : SA MM : 10 BD : 0 ATT : 140 gourdin.

La promesse de Finrod Felagund

Lorsque les rumeurs atteignirent la forteresse souterraine de Nargothrond, Finrod décida d'envoyer un petit groupe chargé de savoir si Barahir avait besoin d'aide. Ce groupe, qui comprendra les PJ Elfes noldor, devra si possible rencontrer Barahir, à condition de ne pas le mettre en danger. Sinon, il devra recueillir un maximum d'informations, et éventuellement agir si la situation s'avère critique. En aucun cas ils ne devront révéler, sauf à Barahir, l'endroit d'où ils viennent, ni promettre une aide militaire immédiate, les forces de Nargothrond étant très réduites depuis Dagor Bragollach. Une aide matérielle pourrait être envisagée. Finrod leur remettra une lettre destinée à Barahir, prouvant leur identité. Les PJ seront munis d'un plan relativement précis de la région, où figurent notamment : Barad Eithel, près de la source du Sirion, forteresse appartenant à Fingon, et commandée par Galdor, le père de Turin, de la Troisième Maison des Hommes ; et surtout Minas Tirith, forteresse commandée par Orodreth, le propre frère de Finrod Felagund. Cette tour, située sur l'île de Tol Sirion, est un endroit stratégique car elle commande le passage du Sirion. Celle-ci étant relativement proche de Dorthonion, le groupe sait qu'il pourra y trouver refuge. (Ceci n'est valable qu'au moment du départ des Elfes, car peu après, Sauron, alors lieutenant de Morgoth, prendra l'île qui deviendra Tol-in Gauroth, l'île des Loups-garous.)

Les Elfes quitteront Nargothrond au début du printemps et feront une longue route (plus de 800 km) sans encombre jusqu'à la Passe d'Anach, après être passés par le carrefour du Teiglin, la forêt de Brethil et le gué de Brithiach. Dans la Passe, ils croiseront des Hommes du peuple de Bëor qui fuient mais ne pourront rien leur apprendre, à l'exception du danger qui menace la région. Parvenus à l'autre extrémité, les PJ remarqueront des Humains cachés derrière des buissons et des rochers, surveillant la Passe.

Disparitions en Dorthonion

Les silhouettes cachées sont celles des autres PJ, guettant les passages, dans l'espoir de retrouver leurs familles. En effet, au retour d'une expédition de chasse, ils ont retrouvé leur village de Hudor déserté. Les habitants avaient tous disparu, certains biens avaient été emportés, mais aucun message ne leur avait été laissé, même dans les maisons de leurs familles un peu en désordre. Quelle frayeur avait-elle pu les faire s'enfuir ainsi ?

Aussitôt, ils se mirent en route afin de rejoindre au plus vite le chemin qui permet de quitter Dorthonion par la Passe d'Anach, trajet logique de toute population migrante. Arrivés à l'entrée de la Passe, ils installèrent un petit camp et questionnèrent les voyageurs. Aucun n'avait de nouvelle. Les leurs étaient-ils déjà passés ? Auraient-ils, pour certains, rejoints Barahir ? Au troisième jour d'attente, ils remarquent de hautes silhouettes singulières venant de la Passe en sens inverse.

Vers la source du Rivil

Les deux groupes ne manqueront pas de faire connaissance et de réaliser qu'ils ont un objectif commun : rechercher des personnes, qui se trouvent peut-être au même endroit. Les Elfes pourront penser que ces Humains savent où se trouve Barahir, quant aux Humains, ils estimeront sans doute que les leurs se sont joints aux hors-la-loi et que les Elfes pourront les aider à les retrouver. Il est donc nécessaire qu'ils fassent cause commune. Pendant qu'ils discutent, arrive un groupe de voyageurs quittant Dorthonion. Ces gens n'ont pas de nouvelles de Barahir, mais ils viennent d'un village situé au sud de la source du Rivil. Dans cette belle région encore épargnée, il existe toujours des villages habités. Bien qu'ayant appris que des émigrés étaient arrivés au village de Rivil, les membres de ce groupe ont préféré quitter l'endroit dès que d'étranges disparitions furent observées dans différents villages, même à Rivil qui est le village le plus peuplé. Il est vraisemblable que les PJ décideront de prendre cette direction, plein nord. Le voyage, d'une centaine de kilomètres, ne posera pas de problème, et quelques villages habités permettront de trouver abri et nourriture. Les PJ seront exceptionnellement bien accueillis, en raison de la présence des Elfes à qui l'on posera de nombreuses questions et qui, même sans le vouloir, redonneront un espoir à des gens désespérés.

Une fois dans la forêt de pins, les rencontres se feront rares, à l'exception des animaux sauvages. Les personnages pourront découvrir un village abandonné, dont ils auront croisé les habitants quelques jours auparavant. Il leur faudra s'orienter parmi les rares chemins, ou recevoir l'aide providentielle d'un chasseur isolé. Celui-ci indiquera qu'il a vu les traces d'un campement assez récent, un peu plus au nord-ouest, et que la veille au soir il a aperçu une fumée non loin. Si les PJ décident de s'y rendre directement, ils tomberont sur des éclaireurs orientaux (voir plus loin). Ils reprendront de toutes façons la route de Rivil ensuite.

Peu avant le village, ils trouvent sur le bord du chemin un homme inconscient. Il a perdu beaucoup de sang. Si les PJ le soignent tout de suite, il reprendra ses esprits au bout de quelques minutes. Il se nomme Aspar et explique avoir été attaqué par des loups, alors qu'il chassait dans la forêt. Ne sachant pas si le village est encore loin, il souhaite ne pas être transporté en raison de son état. Si les personnages insistent, il sera bien forcé d'accepter en raison de sa faiblesse. Cet homme n'est pas un villageois, il fait partie du groupe de Barahir, mais se gardera bien de le dire. Il séjournait dans la forêt, à l'ouest du village, où il surveillait le groupe d'hommes des Orientaux, arrivés en Dorthonion depuis quelques semaines. Mais ils sont totalement étrangers aux événements de la région, et ils ne tarderont d'ailleurs pas à la quitter. C'est en les espionnant qu'Aspar a été surpris par les loups. Mais les PJ qui l'ignorent chercheront sans doute à en savoir davantage lorsqu'ils apprendront leur présence. En attendant, ils se dirigeront vers le village, sans doute avec Aspar, et même si celui-ci n'a pas été soigné, il pourra encore être sauvé là-bas. Si les personnages pensent à suivre les traces d'Aspar, ce qui est assez facile, ils verront qu'elles mènent au camp des Orientaux (sans y pénétrer). S'ils ne les ont pas déjà rencontré, c'est une deuxième occasion. S'ils reviennent le lendemain pour suivre les traces, ce sera plus difficile.

Les Orientaux

Ces Humains ne font pas partie des trois premières Maisons des Hommes. Ce peuple qui vient d'entrer en Beleriand n'est pas hostile, mais il ne tardera pas, une fois installé, à se mêler des affaires politiques, et beaucoup d'entre eux écouteront les propositions de Morgoth. Mais en attendant, ils recherchent une région où s'installer, et ont envoyé des troupes d'éclaireurs dans le nord de Beleriand. Ils ont de quoi inquiéter avec leur teint sombre, et on ne tardera pas à les appeler « les Basanés » Ils sont petits, trapus, avec des bras longs et forts, et les cheveux très noirs. Ce sont les ancêtres de tous les peuples de l'est des Terres du Milieu, les Haradrims, les Gens des Chariots... Les habitants de Beleriand ignoraient leur existence jusqu'alors, et bien entendu, ils ne parlent pas l'adûnaic, ce qui rend difficiles leurs contacts avec la population locale. Lorsque les PJ s'approcheront de leur camp, ils entendront de la musique et des chants dans une langue inconnue. Des gardes sont postés aux quatre coins, mais leur vigilance peut être trompée. Ces hommes, une trentaine, n'ont rien à se reprocher, mais faites en sorte qu'ils demeurent longtemps suspects aux yeux des PJ. Ces derniers seront bien accueillis, on leur offrira à boire, et on tentera d'entamer la conversation, les questions s'orientant vers les différentes régions d'accueil possibles et la situation locale.

La belle et le bête

Au village, d'une soixantaine d'habitants, le groupe sera évidemment bien accueilli.

Des femmes viendront s'occuper d'Aspar. Si on les interroge, elles diront l'avoir déjà vu quelques fois au village, qu'il s'agit d'un trappeur. Les PJ seront invités à s'installer dans la hutte réservée aux voyageurs. Celle-ci a déjà une occupante : une superbe femme brune répondant au nom de Juliane. Elle est en fait une victime de Morgoth, capturée il y a plusieurs mois et soumise à la volonté du Seigneur des Ténèbres. Celui-ci a envoyé un peu partout en Dorthonion de tels espions pour retrouver la trace de Barahir. (L'épée magique – voir aide de jeu page 109– ne réagit pas en sa présence). Elle cherchera à se joindre au groupe, surtout si elle apprend qu'il est à la recherche des hors-la-loi. Dans ce cas, elle dira que son mari est avec Barahir. Si les PJ ne voulaient pas de sa compagnie, elle les suivra à distance. Aspar se montrera méfiant vis-à-vis d'elle, et cherchera à connaître le nom de son mari. Elle donnera comme nom Borgudd. Aspar ne connaissant pas tous les membres du groupe, encore nombreux à cette époque, ne pourra donc se faire d'opinion définitive. Il ne fera de toutes façons pas état de ses doutes aux personnages. Il serait d'ailleurs bon que les PJ aient tendance à se méfier de lui, afin de mieux brouiller les pistes.

Invités à prendre le repas du soir dans la hutte du chef, Lurakil, un vieillard à la barbe grisonnante, les personnages constateront que le village se compose en majorité de femmes. S'ils ont l'œil habile, ils remarqueront qu'un homme les observe, à l'abri des maisons. Les habitants les rassureront tout de suite. C'est Eclann, l'idiot du village. Celui-ci ne devrait pas attirer leur attention davantage pour le moment. La discussion portera vraisemblablement sur les difficultés actuelles : quelques disparitions inexpliquées au cœur des villages depuis cinq semaines, des groupes de chasseurs n'étant jamais revenus, la forêt qui laisse la place à une végétation lugubre à plusieurs kilomètres en aval du cours d'eau, des créatures terrifiantes s'infiltrant en Dorthonion, la résistance de Barahir qui laisse des traces de ses exploits (charniers d'Orcs...) et enfin l'arrivée, voici quelques jours, de cette troupe d'hommes au teint sombre. Ces derniers sont même passés au village, où l'on a eu très peur. Mais il n'ont fait aucun mal, et s'il n'a pas été facile de converser avec eux, Lurakil a pu comprendre qu'ils cherchaient un endroit où s'établir. Il leur a bien entendu déconseillé de demeurer dans les environs.

Après le repas, alors que les personnages s'apprêtent à rejoindre leur hutte, deux femmes du village viendront (discrètement) inviter les deux hommes les plus séduisants du groupe à passer la nuit dans leur hutte personnelle. Les hommes sont devenus assez rares au village car les disparitions ne touchent que ceux-ci (mais les habitants se sont bien gardés de le révéler, espérant que si un enlèvement survenait cette nuit, il toucherait plutôt un étranger qu'un homme du village). C'est pourquoi, après les inévitables ébats amoureux, les deux femmes s'éclipseront discrètement, préférant ne pas assister à la suite.

Que se trame-t-il donc autour du village de Rivil ? A vrai dire, pas grand-chose, c'est plus loin au nord que les périls s'installent. Depuis Dagor Bragollach, les forces des ténèbres ne cessent de progresser. Deux ans après la bataille, Sauron, le lieutenant de Morgoth, chassa Orodreth de Tol Sirion et occupa la tour avec ses loups-garous. Pour correspondre avec Angband, il lui fallait un messager rapide. Il trouva une messagère : Thuringwethil (« Femme de l'ombre secrète ») qui tenait davantage du vampire (au sens zoologique) que de la femme : « Ses grandes mains ailées se hérissaient de griffes d'acier à toutes les jointures ». Thuringwethil[4] s'est installée un antre douillet sur son chemin entre l'île, rebaptisée Tol-in-Gauroth, et Angband. Elle a trouvé un arbre vivant, perverti au Mal, qui lui sert d'abri au cœur des marais de Serech, là où Barahir avait sauvé Finrod. De là, elle aime à se nourrir des Humains (de préférence mâles) vivant non loin de là, en Dorthonion. Personne ne peut mettre en relation le début des disparitions avec la prise de Tol Sirion, car la nouvelle n'ayant qu'un mois n'est pas encore parvenue dans la région.

C'est ainsi que, dès la première nuit, où le Lune et les étoiles brillent par leur absence, Thuringwethil fera son apparition et tentera d'enlever l'un des deux hommes restés seuls dans une hutte. Celui-ci sera réveillé brusquement par la chute des branches et du chaume du toit, et se sentira saisi par quelque chose (attaque par serres, BO : 20). S'il résiste en combattant à mains nues, Thuringwethil finira par le lâcher. Bien entendu, il ne doit pas se faire tuer dès le début de l'aventure. Il pourra recevoir du renfort rapidement, car si l'Elfe qui possède l'épée magique ne dort pas, il verra celle-ci luire très rapidement. Quoi qu'il arrive, Thuringwethil n'emportera aucune victime et s'enfuira vers le nord en poussant un cri lugubre. Les personnages assistant à la scène n'auront aperçu qu'une vague silhouette ailée, faisant frissonner d'effroi même les plus courageux.

Sur les traces de... Thuringwethil

Après l'attaque, les personnages auront à cœur d'en savoir plus. Les deux hommes pourront être étonnés de voir que leurs compagnes de la soirée ont déserté leurs huttes. Ils les retrouveront dans la hutte du chef. Vraisemblablement courroucés, les PJ n'auront pas de mal à obtenir des explications. La créature s'attaque aux hommes et les emporte vers le nord. Une personne est pourtant revenue (mais cela n'est pas dit spontanément) : Eclann, qui était autrefois le plus valeureux guerrier du village, fut la première victime, mais il est maintenant bien diminué et il a perdu la raison. On l'a retrouvé près de la source (il y a été ramené par le groupe de Barahir, mais tout le monde l'ignore). Après être sorti du coma, il n'a parlé que de rivière et d'arbres. Les personnages voudront alors le questionner dans sa cabane où il vit seul. Mais Eclann n'aime pas les questions, d'autant plus que Juliane est déjà venue le tourmenter discrètement. Il est craintif et d'un abord difficile, surtout si Juliane est présente. Il vaut mieux le prendre par les sentiments car il sait toujours se servir de son gourdin. Il ne pourra pas dire grand-chose : « Eclann pas savoir », « laisser tranquille », mais il se souvient tout de même de la créature et de ses griffes, et de sa chute près de gorges ou de falaises (il s'est débattu, et Thuringwethil, surprise, l'a lâché). Les villageois expliqueront que les gorges du Rivil se trouvent à quelques jours de navigation (moyen de transport le plus sûr), mais qu'il est bien dangereux de s'y aventurer par les temps qui courent. Ceci n'effrayera sans doute pas notre groupe.

Mais avant leur départ, les PJ auront quelques détails à régler sur place. Tout d'abord les Orientaux. S'ils ne les ont pas déjà rencontrés, ils partiront sans doute à leur recherche à ce moment. S'ils se persuadent que ces hommes sont mauvais, ils risquent de perdre beaucoup de temps. Aspar, quant à lui, a pu récupérer une partie de ses forces durant la nuit, et il ne pense qu'à quitter le village et rejoindre Barahir. Il en a assez vu depuis deux jours, et il estime qu'il est temps de rapporter les événements qu'il a observés autour de Rivil. Il partira donc, malgré sa faiblesse, et l'insistance des villageois ou des personnages n'y fera rien. Bien entendu, il s'assurera de n'être pas suivi, mais il mettra plus d'un jour pour arriver au camp, situé plus à l'est.

Avant que Barahir n'ait pu réagir, les PJ auront sans doute décidé de partir vers le nord. Grâce au radeau que les villageois voudront bien leur laisser, ils pourront s'initier au rafting sur le torrent capricieux qu'est le Rivil. Le radeau peut supporter huit personnes, et Juliane pourra donc les accompagner s'ils l'acceptent. Si elle ne pouvait partir avec eux ou les suivre, elle tentera d'empoisonner leur nourriture. Elle ne pourra être remarquée que si les PJ pensent à la surveiller.

Le torrent atteint rapidement une largeur de 8 mètres, et serpente au milieu des collines de pins. Navigation : vitesse 4 km/h (6 km/h en ramant). Une manœuvre moyenne toutes les 8 heures de jour, une difficile toutes les 4 heures de nuit. Pas-

4) Thuringwethil est la seule vampire mentionnée par Tolkien, et celui-ci s'est malheureusement montré peu loquace à son sujet.



Orientaux

Chef : Niv.12 PV : 130
AT : CR MM : 10 BD : 5
ATT : 130 épée.

Guerriers : Niv.8 PV : 90
AT : CR MM : 0 BD : 0
(+25 bouclier)
ATT : 90 épée.

Eclaireurs : Niv.8 PV : 75
AT : CS MM : 15 BD : 10
ATT : 80 épée.

Thuringwethil (vampire)

Niv.20 Taille : large AT : SA PV : 200 MM : 40 BD : 65 ATT : 120 serres énormes ou 150 épée courte (donne une seconde blessure critique de froid A si un résultat critique est obtenu). Magie : points de pouvoir : 40. Liste : Lois de la glace, Loi du vent. Dissolution d'armes 5e niveau : JR avec arme 1er niveau. Bonus résistance : bonus de l'arme x2, +20 si fabrication elfique (voir caractéristiques du Nazgûl).

Sauron (Maia)

Niv.1 PV : 2 AT : SA MM : 0 BD : 0 ATT : 5 dague PP : 1.

Wargs

Forêt : Niv.8 Taille : large PV : 150 AT : SA MM : 40 BD : 55 ATT : 90 Large morsure.

Loups-démons : (loups fantômes ; peuvent se trouver avec les wargs ordinaires) Niv. 10 Taille : large PV : 200 AT : CS MM : 30 BD : 60 ATT : 100 énorme morsure (leur cadavre se dissipe en quelques heures après leur mort).

Ceux de Tol-in-Gauroth et des alentours : Niv.10 Taille : large PV : 170 AT : SA MM : 40 BD : 55 ATT : 100 large morsure.

sage de rapides : faire un jet supplémentaire, d'une difficulté augmentée d'un ou deux rangs. Quant au franchissement de la chute d'eau, de jour c'est folie pur et de nuit c'est absurde.

Au cours du voyage, Juliane tentera d'empoisonner le groupe afin de tuer les Elfes. Elle utilisera pour cela un cocktail de poisons, qu'elle glissera dans un repas qu'elle aura préparé. Elle feindra d'être aussi empoisonnée, mais elle restera assez impassible. Pour éviter que les PJ ne la soupçonnent trop facilement, faites effectuer les jets de résistance au début de la partie, sans expliquer ce dont il s'agit (inventez un prétexte quelconque). Ils pourraient penser que la nourriture était déjà empoisonnée lorsque les villageois la leur ont donnée. Les poisons sont du galenaana, capable de foudroyer les Elfes et de faire sombrer les hommes dans le coma, du taynaga et du uraana (voir règles de base). Juliane en possédait des doses suffisantes pour affecter tout le groupe. N'oubliez pas de munir les PJ de quelques contrepoisons appropriés. Mais ils devront réagir rapidement pour sauver les personnages affectés. N'hésitez pas à utiliser la table de détérioration des caractéristiques si la guérison arrivait trop lentement. Si Juliane est suspectée et capturée, elle révélera son but (mais elle ne sait pas qui la commande). Les personnages comprendront alors son triste sort et peut-être la prendront-ils en pitié...

Lorsque la rivière quittera la forêt de sapins pour pénétrer dans la forêt rabougrie, les aventuriers se sentiront oppressés, et croiront voir et entendre des choses inquiétantes. S'ils font escale sur la rive, ils seront attaqués par une troupe de huit wargs, dirigés par deux loups-démons. S'ils s'aventurent dans la forêt, ce type de rencontre sera fréquent...

Les gorges du Rivil

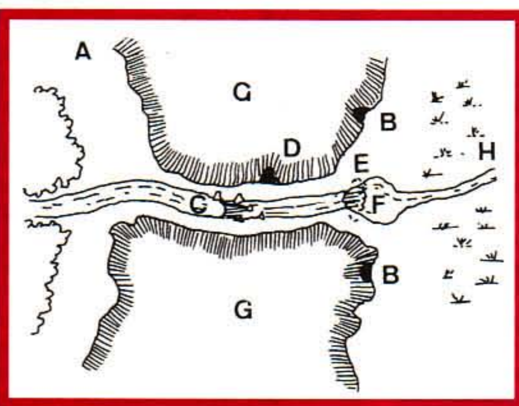
Après avoir traversé la forêt sombre, le torrent s'engage dans un étroit défilé surplombé par un plateau désertique recouvert de buissons calcinés. Une zone déboisée entre la forêt et la falaise permettra au radeau d'accoster si les personnages préfèrent emprunter la berge qui est praticable, surtout sur la rive gauche. S'ils s'arrêtent, ils risquent fort de rencontrer une troupe d'une douzaine d'Orcs qui campent non loin de là. Ces Orcs ont été placés là en éclaireurs, ils se contentent de patrouiller le long de l'escarpement sans jamais s'aventurer dans la forêt. De nuit, ils découvriront inévitablement le groupe et l'attaqueront, avec l'intention de capturer les personnages. Mais les PJ devraient pouvoir s'en débarrasser sans trop de mal. S'ils sont assez subtils, ils garderont des prisonniers pour les faire parler. Bien sûr, ceux-ci ne seront pas très coopératifs. Voilà, selon les méthodes employées, les informations qu'ils pourront recueillir : ils savent qui est Barahir, c'est un démon ! Il a fait tomber la montagne sur leurs frères Orcs (en fait, il a provoqué un éboulement sur le camp précédent qui se trouvait trop près de la falaise ; depuis, le nouveau camp se trouve 50 m plus loin). C'est à cette occasion que les hors-la-loi ont trouvé Eclann. Il n'y a plus aucune trace de leur passage. Les Orcs connaissent également la créature ailée, mais ils ignorent son nom. Ils savent qu'elle vit de l'autre côté des gorges car ils la voient passer régulièrement. Ils la redoutent également car elle ne dédaigne les Orcs lorsque le temps lui manque pour aller jusqu'en Dorthonion. Si les PJ rechignent à s'engager dans les gorges, n'hésitez pas à faire passer Thuringwethil volant loin au-dessus d'eux en direction du nord, et serrant dans ses griffes une forme gigotante.

La traversée des gorges peut s'avérer périlleuse en radeau car les rapides sont nombreux. Peu après les plus dangereux d'entre eux, un géant a installé son antre dans une caverne de la rive gauche. Sa présence pourra surprendre, car ces créatures font plutôt partie des légendes des Terres du Milieu, et les personnages ne pouvaient que douter de leur existence. On peut penser que les géants n'ont pu se mêler aux affaires des Terres du Milieu et vivaient dans l'isolement au cœur des montagnes. Celui-là ne fait donc pas exception, il n'est ni pour le Bien, ni pour le Mal, il est pour lui ! L'épée magique ne réagira pas en sa présence. Mais il aura de toutes façons bien du mal à surprendre, car la terre tremble à chacun de ses pas. D'un caractère peu aimable, il tentera de couler le radeau à coups de rochers. Le combat est inévitable, on ne communique pas avec lui. Profitez-en pour donner dans le grand spectacle, on n'affronte pas un géant tous les jours. Il peut rentrer dans le torrent sans gêne, comme si nous marchions dans une flaque d'eau, il peut jeter des rochers, escalader la falaise, sauter à pieds joints sur les PJ... Dans sa caverne creusée au flanc de la paroi, les aventuriers pourront trouver une magnifique collection de crânes et d'ossements orcs, ainsi que des arêtes de poissons mesurant 1 à 2 m.

Après les gorges, le Rivil fait une chute de 10 m (perception moyenne pour l'entendre à temps). Si le radeau est toujours là, il faudra ramer fort (manœuvre extrêmement difficile), ou plonger ! Sinon, un escalier taillé dans la roche permet de descendre le long de la cascade et arrive près de son bassin creusé par le temps.

Les marais de Serech

Au pied de la chute d'eau commence une vaste étendue plane, bordée de falaises encore plus hautes qu'au sud. Au nord s'étend le sinistre désert d'Anfauglith. Au nord-ouest, le Rivil s'engage dans de sinistres marais d'où émergent des formes noircies qui ne sont peut-être pas toutes des arbres... Si les personnages ont toujours une embarcation, ils auront alors beaucoup de chance. Mais avant de partir, ils devront sans doute affronter d'autres Orcs, qui surveillent le côté nord de la passe. Ceux-ci sont plus nombreux (deux troupes de 15) et mieux organisés que les précédents. Ils vivent dans des cavernes creusées de chaque côté de l'entrée des gorges, et montent la garde, même de jour. Les PJ ne devraient affronter que l'une des troupes, car l'autre ne pourra franchir le cours d'eau. Cela ne l'empêchera pas d'utiliser des arcs. Les Orcs ne suivront pas les personnages si ceux-ci s'enfuient vers les marais. Mais s'ils parviennent à rentrer dans l'une des cavernes, pourtant fermée par une porte, ils auront une mauvaise surprise : les guerriers de l'autre troupe surgiront alors, après avoir emprunté le passage souterrain qui relie les deux grottes. Ce combat risquant d'être long et difficile, n'hésitez pas à prendre des mesures pour l'alléger. Si les PJ arrivent à capturer des Orcs, ils pourront obtenir quelques informations complémentaires : Barahir, à leur connaissance, n'est jamais venu de ce côté, mais il savent bien qui il est. Leur chef, Morgoth, a promis une grande récompense à ceux qui le captureraient. Quant à Thuringwethil, même s'ils ignorent son nom et sa nature, ils savent qu'elle est de leur côté. Ils la redoutent car ils l'ont vue de près à plusieurs reprises, à l'occasion de messages qu'elle venait porter à l'un de leurs chefs. Les chefs savent qu'elle est la messagère de Sauron, mais ils ne le révéleront



Source du Rivil

- A Camp orc
- B Antres d'Orcs
- C Rapides
- D Antre du Géant
- E Chutes
- F Bassin
- G Hauts plateaux désertiques
- H Marais

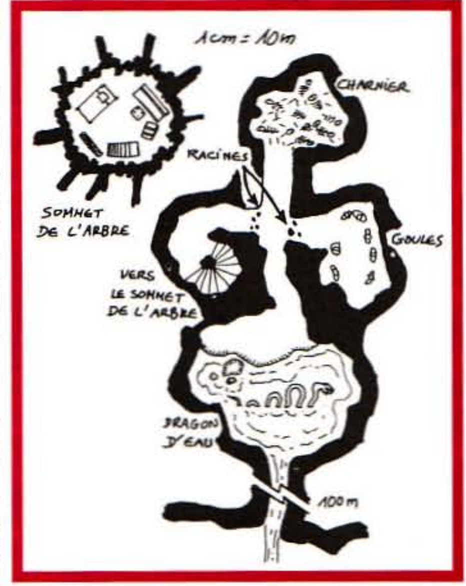
pas, même sous la torture. Toute la troupe sait qu'elle vit au « Rocher de l'Arbre ». Il est vraisemblable que les joueurs s'orienteront alors vers le marais. De toutes façons, toutes les directions sont dangereuses. La progression à pied dans les marécages sera difficile et pénible. Chaque demi-journée, il y a 20 % de chances qu'une ou plusieurs personnes s'enfoncent dans une tourbière (jet de manœuvre pour en sortir). Outre le ralentissement occasionné, cela ne devrait pas arranger leur moral. Il y a également 10 % de chances par jour qu'un personnage marche sur de la mousse de din-fuinen. Celle-ci réagit en vaporisant une huile qui provoque l'amnésie chez ceux qui la respirent (jet de résistance niveau 8 ; un nouveau jet est possible toutes les 12 heures pour retrouver la mémoire). Pour couronner le tout, les PJ seront attaqués par des mewlips, les mort-vivants semi-aquatiques qui se terrent au fond des marécages. Ceux-ci encerclent leur proie puis surgissent de l'eau. Ils surgiront de préférence près de buissons dont les aiguilles sont empoisonnées, espérant que leurs victimes tenteront d'y trouver refuge. Si le groupe a choisi de tels buissons pour s'abriter pendant la nuit, ce sera le moment idéal. Les mewlips sont relativement intelligents, et s'attaquent à l'esprit de leurs victimes. Celles-ci peuvent être hypnotisées durant plusieurs rounds (attaque niveau 5, portée de 3 m ; 1 round par 5 % de marge d'échec). Les mewlips pourront alors les vider de leur sang (2d10 PV/Rd). Selon l'état du groupe avant le combat, placez de 4 à 10 de ces monstres, et prévoyez encore quelques jours de voyage après cette rencontre, le temps que les personnages récupèrent un peu, car ils ne sont pas au bout de leurs peines. Enfin, ils arriveront en vue de l'immense arbre vers lequel se dirige le cours principal de la rivière.

Le Rocher de l'Arbre

La colline est surmontée d'un arbre au feuillage sombre, dont les racines sont parfois visibles en surface. Cet arbre, à l'image du Vieil Homme Saule de la Vieille Forêt (en beaucoup plus grand), n'est pas une créature du Mal, mais il obéit à Thuringwethil. Par une curiosité de la nature, le Rivil pénètre droit sous la colline, mais ne ressort pas de l'autre côté. Sa résurgence se trouve environ 1 km plus loin. Il est possible de s'avancer dans le tunnel sur la rive de gauche, dont la bordure fait 50 cm de largeur. Une embarcation peut également y pénétrer (voir plan ci-contre). Mais si les personnages s'y engagent, les immenses racines de l'arbre se déplaceront dès qu'ils seront hors de vue de l'entrée, et bloqueront le passage. Il est possible de couper les racines (chacune valant 25 PV), mais d'autres les remplaceront, et elles bougeront pour tenter de faire chuter dans l'eau ceux qui les agressent. La caverne mène à un lac souterrain de 30 m de diamètre, dont le centre est occupé par un tourbillon, en raison du siphon qui entraîne l'eau sous la surface de la terre. Bien entendu, le courant est assez fort, et les embarcations ou les nageurs y sont irrémédiablement entraînés s'ils ne réussissent pas un jet de manœuvre difficile. S'il y a du mouvement dans l'eau, comme par exemple une chute ou des coups de rames, ou si les PJ ne sont pas assez discrets en marchant sur la berge, l'immense serpent d'eau qui vit dans ce lac surgira. Il s'agit d'une créature de Morgoth, en quelque sorte un brouillon de Dragon des eaux, d'une longueur de 10 m, aux d'écailles bleutées et aux crocs d'environ 15 cm. Il attaquera en crachant une immense trombe d'eau, puis tentera d'avaler une victime étourdie. Les personnages parviendront sans doute à passer, car le monstre ne peut sortir du lac, mais il tentera de les poursuivre jusqu'au bout, en crachant de l'eau dans le couloir.

Après le lac, un passage mène à une petite pièce ronde où donnent trois issues. Deux d'entre elles sont bloquées par les racines de l'arbre (15 racines espacées de 10 cm). L'issue non barrée mène à une salle jonché d'ossements. De l'ouverture de droite provient une odeur de charnier. Cette pièce renferme les victimes de Thuringwethil, qui sont devenues des goules. Il en existe deux sortes : les plus « jeunes » (de 10 à 14) ressemblent à des cadavres plus ou moins décomposés, et sont relativement reconnaissables ; les plus « âgées » (de 6 a 8), sont plus effrayantes, car elles sont couvertes de moisissures, et par endroits des os apparaissent au milieu de la chair. Face aux plus âgées, il faut faire un jet de résistance à la peur (3e niveau) ou être étourdi pour un round. De plus, les PJ humains ont 20 % de chances de reconnaître un visage familier parmi les plus jeunes. Ils devront alors faire un jet de résistance de niveau 15 pour ne pas perdre leur sang-froid. En cas de morsure et de blessure critique, il y a 25 % de chances de voir la blessure s'infecter si elle n'est pas soignée correctement.

Si les personnages tentent de forcer les racines de gauche, qui est le côté le plus attrayant, l'arbre libérera les goules, mais elles ne devraient pas poser trop de problèmes, même si l'espace pour combattre est limité. Après avoir forcé les racines, les PJ pourront atteindre une escalier qui monte au cœur de l'arbre. Durant l'ascension, les parois se mettront à bouger et l'arbre tentera d'écraser tous ceux qui montent (attaque : BO 30, énorme écrasement). Vous pouvez pimenter le tout en forçant les personnages à effectuer des jets de manœuvre pour continuer à grimper. Arrivés au sommet de l'arbre, le groupe se trouvera dans une pièce formée par des branches qui font office de mur et de toit. Ils seront alors prisonniers, car l'arbre aura rétréci le passage de l'escalier. La seule solution pour sortir est le feu. Sinon, il faudra attendre le retour de Thuringwethil, qui de toutes façons ne tardera pas (elle peut même être déjà là). En attendant, il sera toujours possible de fouiller cette pièce, meublée avec soin. On pourra trouver quelques bijoux, diamants, tissus, une ou deux dagues de valeur, et sur les étagères des crânes, des bocaux de poudres (poisons : acaana, galenaana, zaganzar...). Les PJ doivent comprendre que ce lieu est habité par une femme. Soudain, les branches s'écarteront pour laisser entrer Thuringwethil, sous sa forme la plus terrifiante, revêtue de ses immenses ailes de chauve-souris. Elle foncera sur les personnages, utilisant tous ses pouvoirs. La lutte sera très dure, mais les PJ pourront sans doute résister, et Thuringwethil s'enfuira dès qu'elle se sentira en difficulté. Elle abandonnera l'épée qu'elle utilise sous forme humaine (toute personne tentant de s'en saisir reçoit une blessure critique de froid A), et s'envolera alors vers Tol-in-Gauroth. Son heure n'est pas encore venue.



Tol-in-Gauroth

Si les personnages n'ont pu assouvir leur vengeance, ils seront vraisemblablement désappointés. Ils devront alors faire un choix : retourner sur leurs pas, partir vers Eithel Sirion où ils savent pouvoir trouver des amis, ou aller dans la même direction que Thuringwethil (s'ils réussissent un jet d'orientation très difficile, ils réaliseront qu'elle est partie vers le sud-ouest ; à eux d'associer cette direction avec celle de Tol Sirion). Il y a de bonnes chances qu'ils choisissent de partir pour l'île, puisqu'elle est tenue par Orodreth, le frère de Finrod Felagund. De plus, elle n'est pas très éloignée et son accès est facile. Malheureusement, ce n'est pas le bon choix. Le trajet vers l'île sera

JRTM

Orcs

Niv. 3 (30 %) PV : 50 AT : CS MM : 5 BD : 20 ATT : 60.

Niv.5 (50 %) PV : 75 AT : CR MM : 10 BD : 25 ATT : 80.

Niv.8 (20 %) PV : 90 AT : CM MM : 15 BD : 30 ATT : 100.

Armes des Orcs : haches à une ou deux mains, gourdin, masse, cimeterre, épée courte, javelot. Les Orcs près des marais utilisent un poison, le hemlock (Niv.6 1d10 pts de dommages + incapacité 1d10 heures).

Géant (4 m)

Niv.20 Taille : énorme PV : 400 AT : CR MM : 10 BD : 30 ATT : 150 bâton à deux mains (dégâts donnés par la table des armes à deux mains x 3) ; ou : 140 jet d'objets (tables des projectiles, dégâts x 2) ; ou 140 coup de poing puis écrasement du pied si adversaire étourdi (jet de MM), si 90 écrasement.

Mewlips

Niv.5 Taille : M PV : 70 AT : SA MM : 15 BD : 40 ATT : 60 gourdin, masse, os ou javelot, 70 griffes ou morsures moyennes. Buissons empoisonnés : JR Niv.2 en se piquant. En cas d'échec, la victime subit de violentes douleurs qui la pénalisent (-30 à toute action).

▷

Dragon des eaux

Niv.18 Taille : énorme PV : 250 AT : PL MM : 30 BD : 40 1re attaque : 120 trombe d'eau (portée 50 m) puis avale victime étourdie (120 énorme capture) puis 180 énorme morsure quand le personnage est dans l'estomac. Sucs digestifs : 1d10+1 par round. Broyage interne : 80 large écrasement (intérieur de l'estomac : BD : 0 AT : CS. Autres attaques : 180 énorme morsure, 150 coup de queue.

Goules

Jeunes : Niv.1 Taille : M PV : 25 AT : SA MM : 15 BD : 10 ATT : 30 petites griffes, 20 petite morsure.

Âgées : Niv.3 Taille : M PV : 50 AT : SA MM : 20 BD : 20 ATT : 50 petites griffes, 50 arme + résistance à la peur et infection.

Arbre vivant

Niv.25 Taille : énorme vitesse : très lent PV : 400 AT : PL BD : 0 ATT : 20 énorme capture, 30 énorme écrasement (90 si capture réussie), 30 énorme coup.

Loups-garous

Niv.12 Taille : large PV : 250 AT : CR MM : 40 BD : 60 ATT : 120 énorme morsure.
Les loups-garous sont des créatures intelligentes.

Draugluin

Niv.15 Taille : énorme PV : 300 AT : CR MM : 40 BD : 65 ATT : 150 énorme morsure.



ponctué par l'attaque d'une troupe de 15 à 20 Orcs, puis de quelques wargs, et enfin d'un loup-garou à une journée de la tour. Sauron commence à peupler la vallée de ses créatures, permettant le passage vers l'ouest des armées de Morgoth, et isolant Barad Eithel. Si les PJ n'ont pas encore compris qu'il se passait des choses dramatiques, il ne leur reste qu'une seule chance d'échapper à un destin tragique : employer des herbes permettant d'améliorer la vision lorsqu'ils seront en vue de la forteresse. Ils remarqueront alors que les couleurs d'Orodreth ont disparu, remplacées par un étendard noir. Ils devront alors s'enfuir rapidement, sans quoi ils devront de nouveau affronter les résidants de la vallée. S'ils observent Tol-in-Gauroth à distance normale, il sera trop tard car « Nulle créature vivante ne pouvait passer dans la vallée sans être vue de Sauron tapi en haut de sa tour ». Sauron les ayant repérés les laissera s'avancer, mais s'ils font demi-tour, il enverra ses loups-garous, dont Draugluin, à leur poursuite. Peut-être auront-ils alors la chance de mourir… S'ils rentrent dans la forteresse ou s'ils sont capturés, ils connaîtront alors l'horreur des supplices au fond des cachots ténébreux de Sauron…

S'ils ont choisi Eithel Sirion, le chemin sera moins périlleux. Les personnages seront très bien accueillis par Galdor et par Fingon, et l'on prêtera un grand intérêt aux nouvelles qu'ils apporteront. On leur proposera de rester sur place, mais s'ils veulent partir, on leur conseillera un chemin vers l'ouest, par Mithrim, Hithlum et Dorlimin. Mais ils voudront peut-être repartir vers le sud, surtout s'ils n'ont pas encore rencontré Barahir.

Et Barahir ?

Nous avons en effet un peu oublié les hors-la-loi. Mais à vrai dire, les personnages ne trouveront pas Barahir. Morgoth lui-même devra attendre encore près de quatre années pour le faire. C'est en fait Barahir qui les trouvera, à l'endroit et au moment qu'il aura choisis. C'est donc à vous, meneur de jeu, de juger de l'instant où cette rencontre aura lieu, si vous estimez qu'elle doit se produire, ce qui n'est pas obligatoire. Bien entendu, elle ne doit pas survenir trop tôt, sans quoi les joueurs pourraient penser que l'aventure est finie. De même, elle ne peut se produire qu'en Dorthonion, ou aux frontières du pays. Les hors-la-loi, qui se sont déplacés vers le nord-ouest depuis l'arrivée des personnages à Rivil, pourront à la rigueur pénétrer dans le marais, mais ne s'aventureront pas dans le désert, ni dans la vallée du Sirion. C'est donc vraisemblablement lors de leur retour en Dorthonion que les personnages pourront enfin les trouver. Barahir, informé par Aspar, ne prendra aucun risque. C'est ce dernier qui viendra en éclaireur auprès du groupe, feignant de retrouver les personnages par hasard. S'il constate quelque chose d'anormal, ou si Juliane est encore présente et libre de ses mouvements (il a pu établir qu'elle avait menti), il ne s'attardera pas et rejoindra les hors-la-loi cachés non loin de là. Ceux-ci s'éloigneront, mais continueront peut-être à suivre le groupe (ils pourraient, par exemple, leur venir en aide lors d'un combat qui tourne mal). Si tout va bien, Barahir et ses hommes surgiront au bout d'une demi-heure. La scène qui suivra devrait être pleine d'émotions, entre ces hommes, vivant tels des bandits dans le pays qu'ils dirigent encore, et ceux qui ont bravé tant d'épreuves pour les rencontrer. Après l'échange des informations récentes, Barahir racontera la vie qu'il mène depuis deux ans. Il prendra des nouvelles de Nargothrond, et demandera comme aide, à défaut de troupes, des épées, des haches pour une centaine d'hommes. Si les personnages n'ont pas éclairci le mystère de Thuringwethil, Barahir les incitera à poursuivre la créature volante, et à le retrouver ensuite. Les PJ humains constateront malheureusement qu'aucun villageois de leur connaissance ne fait partie des résistants (ils sont soit loin de Dorthonion, soit dans l'antre de Thuringwethil), et ils pourront, s'ils en ont envie, se joindre aux hors-la-loi. Il faudra bien ensuite reprendre la route, chacun se dirigeant vers sa destinée.

Mais l'épopée de Barahir ne s'arrête pas là. C'est à vous de faire en sorte que les héros de cette aventure, s'ils ne sont pas tombés entre les griffes de Sauron, puissent continuer à vivre. En relisant dans *Le Silmarillion* les chapitres concernant cette époque, vous trouverez de nombreuses sources d'inspiration pour poursuivre une campagne à cette période, en parallèle avec l'histoire.

Jouer au Premier Âge

Quelques conseils pour préparer ce scénario, et d'autres plus généraux pour jouer au Premier Âge.

Il est regrettable de constater qu'il n'existe aucun supplément pour JRTM sur le Premier ou le Deuxième Âge, alors qu'il est pourtant passionnant d'élaborer des scénarios ou des campagnes sur ces périodes riches en événements. Elles présentent l'avantage de réserver bien des surprises aux joueurs, dans des aventures à grand spectacle, remplies d'actions, de dangers et de créatures qui ne pourraient avoir leur place au Troisième Âge, sous peine de voir vos campagnes s'écarter de l'esprit du *Seigneur des Anneaux* et sombrer dans l'invraisemblance, ou pire, le grosbillisme. Il est vrai que le jeu n'est pas particulièrement fidèle à l'œuvre de Tolkien. Nous n'allons pourtant pas débattre sur « le système JRTM est-il réellement adapté à des parties de jeu de rôle dans l'univers du *Seigneur des Anneaux ?* », mais force est de constater que le jeu montre des faiblesses, surtout lorsque les niveaux sont élevés. Si vous êtes amateurs de règles précises et des combats détaillés, le scénario proposé ici vous ravira tel quel. Si vous préférez l'ambiance et le role playing, il sera nécessaire de faire des coupes sombres dans les règles, ou même d'adopter un système de jeu plus simple. Dans tous les cas, limitez la magie, qui perd son charme dès que l'on en abuse, surtout lorsqu'elle ne sert qu'à permettre aux joueurs d'éviter la réflexion (ex : invisibilité, détection du mal...), ce qui n'a rien à faire dans un tel cadre. Autre point délicat : les combats. Ils seront sans doute nombreux, aussi faites en sorte de ne pas faire disparaître les personnages trop tôt, car les joueurs se sentant puissants seront sans doute moins prudents, alors que les plus grands dangers les guettent.

Le cadre

Il est vraisemblable que, comme tout meneur de jeu de JRTM qui se respecte, vous avez lu au moins une fois *Le Silmarillion*, le livre de référence pour jouer au Premier Âge et mener à bien l'aventure qui vous est proposée. Si vos joueurs l'ont également lu, cela ne pose aucun problème, et vous facilitera l'introduction à la partie. Mais quelques rappels ne seront sans doute pas inutiles. Vous pourrez trouver des renseignements complémentaires dans les *Contes et légendes inachevés*, mais aussi *The complete guide to Middle-Earth* de R. Foster, qui comprend notamment une chronologie du Premier Âge. Il existe également une carte de Beleriand de Christopher Tolkien (assez rare). Si vous n'êtes pas sûrs de votre mémoire, relisez les chapitres 17,18 et 19 du *Silmarillion*, ils vous permettront de bien cerner le contexte du scénario.

L'ambiance devra donc être différente de celle du Troisième Âge. Un monde se crée dans la douleur, faites donc ressentir ce manque de stabilité. L'économie était basée sur le troc, les technologies étaient moins sophistiquées (certaines armes n'existaient pas encore, les forteresses et les grandes villes étaient peu nombreuses), mais certains artisans possédaient des talents inégalés, et la magie était plus puissante et plus présente qu'au Troisième Âge (mais quand même moins que dans JRTM !).

Les acteurs

La logique de l'aventure veut que les joueurs incarnent des Humains du peuple de Bëor ou des Elfes noldor du royaume de Nargothrond. Mais vous pouvez tout à fait autoriser d'autres races d'Elfes ou d'Humains, voire des Nains, si vous trouvez des raisons valables de les envoyer en Dorthonion.

Ces personnages devront être forts, en raison des difficultés à affronter, mais aussi parce qu'ils sont des descendants directs des premiers Elfes ou Humains créés par Iluvatar. Il vous faudra donc créer des personnages de niveau 10 à 15. Les règles ne proposant pas de races pour le Premier Âge, vous pourrez toutefois prendre pour base les Hommes des bois ou des Dunlendings pour les Humains. Pour les Elfes, dont le mode de vie différait de celui du Troisième Âge, augmentez les compétences de combat et la constitution. Les langages sont également différents avec une prédominance des langues elfiques. Les hommes de Beleriand parlent l'adûnaic[1], mais beaucoup ont appris le sindarin, et les plus nobles d'entre eux le quenya. Il est donc souhaitable que tous les personnages puissent communiquer au moins en sindarin. Pour la partie « historique des PJ », il vous faudra faire un choix pour les Elfes noldor. Ont-ils vécu à Valinor, près des Valars, ou sont-ils nés en Beleriand ? Les Elfes nés à Valinor ne doivent pas être mis entre toutes les mains, choisissez bien les joueurs à qui vous les confierez. Ces personnages devront en toute logique être plus puissants que les autres. Enfin, pour jouer le scénario, il faudra les équiper. Confiez-leur des herbes, des contrepoisons et deux ou trois objets magiques. Une épée elfique + 25, tueuse d'Orcs et qui détecte les créatures de Morgoth à 50 m s'avérera très utile, de même qu'un objet permettant des soins rapides (pour les fractures ou les déchirures). En règle générale, pour jouer au Premier Âge, ne créez aucun personnage de 1er niveau.

J'espère que la démarche entreprise ici vous aura intéressés et permis d'appréhender une autre manière de jouer dans le monde de Tolkien. Il n'était malheureusement pas possible de donner en détails toutes les informations nécessaires, mais vous connaissez maintenant la méthode à suivre...

1) Ou du moins les bases de cette langue qu'ils utiliseront à Numénor.





texte
Nathalie Achard
illustration
Florence Magnin
plan
Cyrille Daujean

L'ATELIER DES ARTS APPLIQUÉS



Pour L'appel de Cthulhu

En aide de jeu : quelques nouveautés, p.114.

U**n scénario pour un groupe de quatre Investigateurs perspicaces (bien sûr) parmi lesquels il serait préférable qu'il y ait un artiste peintre.**

Introduction

Cette fois-ci, c'est l'un des Investigateurs qui va avoir recours aux services de ses petits camarades. En effet, cela va faire maintenant deux semaines que son frère (ou son cousin ou son meilleur ami), peintre de son état, a disparu. Ce ne serait pas bien grave, le jeune artiste étant de nature fantasque, si l'Investigateur inquiet n'était allé jeter un coup d'œil chez le peintre et n'avait découvert un bien étonnant carnet de croquis. Ce qui frappe l'observateur des esquisses, c'est un progressif mais incontestable changement de style. Le début se complaît dans un figuratif pompier (sans vouloir vexer l'Investigateur parent du peintre, c'est très mauvais) pour finir par un symbolisme torturé où des volutes de couleurs aquatiques et glaciales s'opposent violemment à des fonds solaires éclatants.

Le propre de nos Investigateurs étant un irrémédiable fond de paranoïa, notre parent affolé y pressent les pires choses... Il faut bien dire que l'impression dégagée par les croquis de la fin du carnet est loin d'être la sérénité.

Une fois la première excitation passée, l'Investigateur qui a fait appel à ses amis, leur apprend que Georges (c'est le nom du peintre) a été accepté, il y a un petit mois de cela, à l'Atelier des Arts appliqués. Cela représentait un tournant très important dans sa carrière, le début de la reconnaissance, enfin, c'est ce que Georges lui avait dit. Il n'a pas réussi à en savoir plus, si ce n'est que l'atelier se trouvait dans le XIe arrondissement, et que c'est un riche mécène qui finance l'opération. En cherchant un peu dans les milieux « branchés » du Paris des années vingt, les Investigateurs pourront trouver les informations suivantes : le mécène s'appelle René-Xavier de Chanterlaut, c'est effectivement un richissime rentier. Les Ateliers, quant à eux, se trouvent au 12 rue Poppincourt.

Ce que le Gardien doit savoir

René-Xavier de Chanterlaut est un puissant sorcier voué à Yog-Sothoth. C'est aussi un être très inventif et féru d'art. Aussi a-t-il imaginé pour allier ses deux « passe-temps » de concocter un Appel en utilisant les « arcanes » des arts. Ce fut un travail difficile et complexe mais rien ne peut résister à sa terrible intelligence : l'Appel va avoir lieu deux jours et une nuit après le début de l'enquête des Investigateurs, c'est-à-dire à partir du moment où l'un d'eux va contacter ses camarades. Vous pouvez choisir la date qui vous convient le mieux afin de faire évoluer vos joueurs dans un Paris des années vingt chauffé à blanc sous le soleil d'août, transi en hiver, changeant au printemps ou à l'automne. C'est selon votre humeur, après tout vous êtes le Gardien !

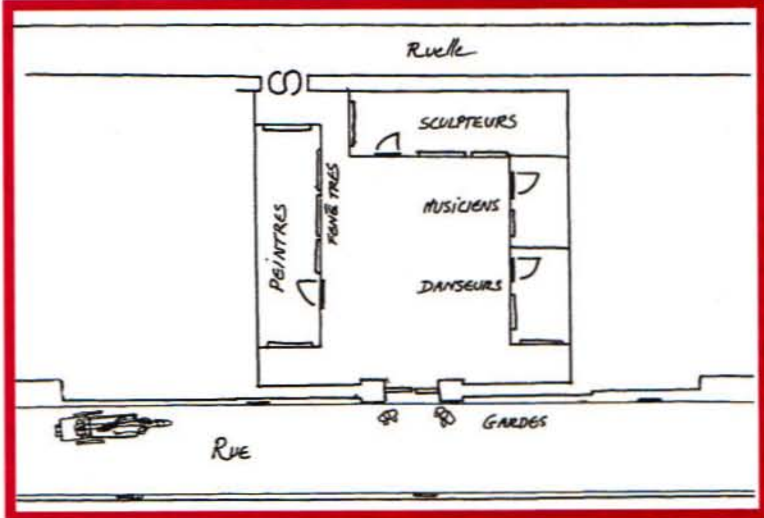
Il entreprit donc, une fois son travail préparatoire terminé, de rassembler dix-sept artistes : quatre peintres, quatre sculpteurs, quatre musiciens et cinq danseurs. Du tableau immense (4 mètres sur 4) exécuté par ses peintres sur ses instructions doit sortir l'Essence de Yog-Sothoth qui ira « s'incarner » dans la gigantesque statue produite par les sculpteurs. Les sons lancinants émis par les musiciens accompagneront des danses millénaires et indicibles effectuées par quatre des danseurs, la cinquième étant destinée à l'indispensable sacrifice humain. Beau spectacle en vérité mais dont la fin n'a rien d'heureux !

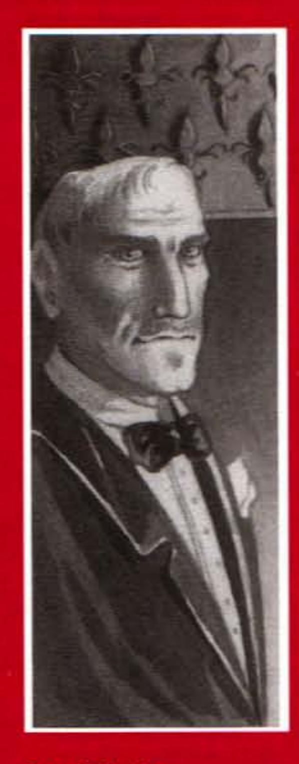
Depuis donc maintenant six mois, il a établi ses artistes dans un ancien atelier de Poppincourt (voir ci-dessous). Ces derniers travaillent beaucoup. Leur « adhésion » au projet se fait en douceur. Les matières premières (peintures, pierre, partitions, chorégraphie) sont très spéciales. Outre le fait qu'elles participent dans leur essence même à l'Appel, elles ont un effet hallucinogène sur les artistes qui se trouvent au bout d'un certain temps complètement liés à leur maître, René-Xavier de Chanterlaut.

L'Atelier

Il est donc situé en plein Poppincourt, un quartier « chaud », très populaire et qui abrite à cette époque une importante activité textile. Les rues sont étroites, encombrées, les gens ne s'expriment qu'en hurlant, les petites échoppes qui débordent sur les trottoirs participent à la stimulante « pagaille » qui préside dans ce coin très pittoresque de Paris. Les grandes portes en bois uni dissimulent de vastes cours dans lesquelles ont été construit des sortes de petits cabanons en bois et en vitre où travaillent les couseuses. C'est l'un de ces ateliers qui a été racheté par René-Xavier de Chanterlaut et qu'il a fait transformer en atelier d'artistes (voir le plan ci-dessous). Son humour impayable l'a amené à le baptiser Atelier d'Arts appliqués, appliqués à ses œuvres malfaisantes, bien sûr !

Quand les Investigateurs arrivent devant le 12 de la rue Poppincourt, ils constatent que la porte est fermée alors qu'en journée tous les ateliers textiles sont ouverts. De plus, devant ladite porte, stationnent deux hommes de corpulence impressionnante. Ils sont très méfiants, incorruptibles et il leur faut de bonnes raisons pour laisser entrer les Investigateurs. Mais encore là, les choses ne se passent pas aussi facilement qu'on pourrait l'espérer. L'un d'eux entre en premier, laissant les Investigateurs dehors en compagnie de son petit camarade de jeu pendant dix bonnes minutes. Puis il revient et les laisse entrer, seuls. Ce qui frappe alors les enquêteurs, c'est le calme olympien de cet atelier. Il y a une dizaine de personnes qui passent de local en local et parmi elles Georges qui reconnaît son parent et vient à sa rencontre, l'invitant à entrer dans la maison des peintres. C'est vaste, lumineux et c'est apparemment l'heure de la pose. On leur propose à boire et à manger, la sérénité règne. Au fond de l'atelier, une énorme bâche recouvre ce qui semble être un travail en cours. Aucune toile n'est visible, mais il y a des tubes de peinture qui traînent. L'artiste peintre du groupe des Investigateurs est vite intrigué par ces tubes et les couleurs qui en dégoulinent. Après un examen plus approfondi, il constate qu'il n'y a pas de marque (ce qui est inhabituel) et que la consistance ainsi que le pigment de la peinture lui sont totalement inconnus (pour les peintres de l'atelier tout est parfaitement normal). La question fatidique fuse : pourrait-on voir ce que vous faites ? Silence lourd. C'est





René-Xavier de Chanterlaut

FOR 12 DEX 9 INT 15
CON 11 APP 14 POU 15
TAI 12 SAN 0 PdV 11
B/M aux dommages : aucun

Compétences : Archéologie 50 %, Astronomie 45 %, Bibliothèque 70 %, Discussion 70 %, Histoire 70 % ; Lire/Ecrire latin 80 %, grec 80 %, arabe 65 %, anglais 80 % ; Mythe de Cthulhu 40 % ; Parler anglais 80 %, arabe 65 %.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Asservir une victime, Atrophie d'un membre, Créer une faille dans le temps, Etreinte de Cthulhu, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Voler la vie.

Armes : Fleuret aiguisé 80 %, 1d6.

▷



Mélina

FOR 9	DEX 12	INT 12
CON 12	APP 16	POU 12
TAI 12	SAN 50	PdV 12

B/M aux dommages : aucun
Compétences :
Danse 80 %,
Discrétion 50 %,
Hypnose 80 %,
Mythe de Cthulhu 5 %,
Premiers Soins 50 %.

Gaspard

FOR 7	DEX 10	INT 11
CON 7	APP 7	POU 12
TAI 10	SAN 0	PdV 8

B/M aux dommages : aucun
Compétences :
Astronomie 30 %,
Bibliothèque 40 %,
Lire/Ecrire latin 75 %,
Mythe de Cthulhu 25 %.
Sorts :
Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel,
Créer un zombie,
Enchanter la matière (sort que René-Xavier a mis au point et qui permet de faire de l'objet une « laisse » mentale).

hors de question, pas avant que cela soit fini. Georges tente de détendre l'atmosphère et propose une visite.

Dans l'atelier des sculpteurs, même chose : il y a une bâche au fond de la pièce principale et aucune œuvre n'est apparente. Il est hors de question de soulever la bâche, les sculpteurs peuvent même finir par être un peu agressifs. Chez les musiciens, les instruments sont rangés, aucune partition n'est visible. (Note. elles ont été écrites par René-Xavier lui-même, qui est connu dans tout Paris pour être un fin mélomane). Les Investigateurs n'entendront d'ailleurs pas une seule note de musique. Quant aux danseurs, ils ne font rien mais la chaleur ambiante de leur atelier peut laisser penser qu'ils se sont arrêtés depuis peu. Il y a parmi eux, une superbe femme qui semble être plus ou moins la responsable de l'ensemble de l'Atelier des Arts appliqués. Elle est distante tout en restant aimable. Si l'Investigateur exprime son inquiétude à l'égard de la « disparition » de Georges, ce dernier explique que son travail l'occupe beaucoup. Il a l'air sincère.

Aucun des artistes présents depuis plus d'une semaine dans l'Atelier n'est capable de sortir longtemps et loin de cet endroit (l'effet des « matières premières »). Forcer l'un d'eux à le faire c'est provoquer sa mort s'il reste « dehors » plus d'une ou deux heures. Un peu comme un poisson hors de son eau, il semblera s'étouffer et mourra asphyxié.

Attention, il faut bien voir que les artistes sont des marionnettes entre les mains de René-Xavier. Ils ne sont pas coupables et il est aussi important pour les Investigateurs de « sauver » les artistes que d'empêcher l'Appel. Les Investigateurs apprendront également de la bouche de Georges qu'il a été choisi pour intégrer l'Atelier parce que l'un des précédents peintres était mort et qu'il fallait le remplacer pour « finir le projet dans les temps ». Ils n'en sauront pas plus surtout que Mélina, la superbe danseuse, les invitera, avec insistance, à repartir.

René-Xavier de Chanterlaut

C'est un rentier fortuné résidant au 15 boulevard de Courcelles et qui a très bonne presse dans les milieux aisés du Paris du début du siècle. Grand voyageur, il court sur lui quantités d'histoires toutes plus rocambolesques les unes que les autres. Certaines mauvaises langues disent même que c'est lui qui les entretient. On peut facilement le rencontrer dans les endroits où il se passe un événement artistique digne d'intérêt. Il n'est pas farouche et se laisse approcher facilement. Si on lui parle de l'Atelier d'Arts appliqués, il ne change pas de conversation et sort quelques belles théories concernant la libération des artistes des contingences matérielles pour leur permettre d'exprimer leur talent. Si les Investigateurs se font trop insistants à ce sujet, il les aura à l'œil et en référera aux deux sbires qui sont devant la porte. Les enquêteurs deviendront alors *personna non grata*.

Notre René-Xavier est donc un sorcier puissant et ambitieux qui a les moyens de sa politique. Si les Investigateurs fouillent chez lui (possible s'ils ont eu l'intelligence de se renseigner sur son emploi du temps ; sinon il est là et vous pouvez entamer une autre partie), ils découvriront quantités d'objets d'horizons diamétralement opposés et de périodes lointaines (certains sont d'ailleurs très difficiles à dater et à situer...) ainsi qu'un bureau regorgeant de papiers et de livres. Parmi ces derniers, ils trouveront un livre écrit en arable (le *Necronomicon*, un classique toujours indispensable), les *Fragments de G'harne* ainsi qu'un journal manuscrit. Y sont répertoriées les recherches effectuées pour arriver à appeler Yog-Sothoth par l'entremise des Arts. L'écriture est tellement difficile à lire que les enquêteurs ne comprendront pas le pourquoi du comment. Pour cela il leur faut au moins quatre heures de travail. Mais s'ils emportent le journal, René-Xavier le percevra immédiatement et la chasse sera ouverte. A partir de ce moment-là le moindre faux pas des Investigateurs sonnera leur fin.

Le voisinage

Classique mais de bon goût, les voisins sont une mine de renseignements intarissable. Surtout les mégères de cet arrondissement haut en couleurs qui ont tout vu, tout entendu et qui en rajoutent beaucoup. Allez-y de bon cœur cher Gardien, ne vous retenez pas. Et puis si il y a quelques personnages de « la haute » dans le groupe (c'est-à-dire qui ont simplement l'air un peu plus riches que les autres), monnayez « grassement » vos renseignements. Au milieu de tout et de n'importe quoi, les Investigateurs pourront cependant apprendre les choses suivantes :

— Les artistes se sont installés il y a environ six mois.

— On a livré des pierres énormes.

— Ils ne sortent jamais, on leur apporte leur nourriture (que des aliments de riches), leur peinture et tout le reste.

— La musique qu'ils jouent est bizarre mais on s'y fait, cela devient même agréable à la longue.

— De la fenêtre de l'un des voisins, on peut voir parfois les danseurs s'exercer dehors : c'est étrange, saccadé, assez violent, les danseurs semblent être dans un état second.

De plus, si les Investigateurs ont la bonne idée de faire le tour de la cour (parce qu'ils ne pourront pas entrer une seconde fois dans l'atelier, tout au moins pacifiquement, c'est-à-dire intelligemment), voire de se faire aider par un petit gars du coin (qui arrondira ainsi sa difficile fin de mois), ils trouveront un accès un peu malaisé (il y a un mur un peu bancal à grimper) qui les mènera derrière la maison des sculpteurs. Si la discrétion est leur compagne de prédilection, ils pourront ainsi voir ce qui se passe en temps normal : la peinture est découverte et laisse apparaître un magma fascinant de couleurs glacées et brûlantes se mêlant pour donner naissance à une vapeur ondoyante et hypnotique. La sculpture haute et massive représente un monstre effrayant qui incarne dans son immobilité précaire la plus infâme des cruautés. Il semble qu'il y ait un emplacement vide au niveau du cœur. La musique est lancinante, répétitive, pénétrante. Les danses sont très loin des normes de l'Opéra et la chorégraphe en est de toute évidence Mélina.

Envie d'essayer...

Si les Investigateurs veulent introduire leur camarade peintre dans l'Atelier, il s'avère que c'est impossible, car comme dit Mélina « nous sommes le bon nombre ». Mais en tant que Gardien, vous pouvez choisir de faire disparaître l'un des peintres en place pour permettre à l'un des personnages de noyauter l'organisation. Mais c'est un cadeau empoisonné car l'Investigateur, « acteur » retardataire de l'Appel, va être en une journée conditionné par Mélina elle-même (hypnose). Il pourra cependant dire à ses camarades, avant de devenir intouchable et de ne plus pouvoir sortir de l'Atelier, quand aura lieu l'Appel, qu'il manque encore de la peinture et de la pierre pour « la touche du maître » sans savoir ce que cela veut dire. Après, le peintre se retournera contre ses camarades comme s'il ne les avait jamais connus. Cela pourra mettre la puce à l'oreille des Investigateurs : il n'y a pas de raison que les autres artistes ne soient pas innocents également.

En observant et en furetant

Deux activités qui sont propres à tous les enquêteurs. Tout d'abord la peinture. Il faut espérer que les Investigateurs en auront subtilisé un tube (oh, les vilains). En faisant le tour des coloristes, ils auront la confirmation que cette peinture n'est pas répertoriée. Par contre le fabricant du tube, lui, l'est. Donc les Investigateurs peuvent remonter jusqu'à lui. Avec un peu de bagout et beaucoup de doigté (mais ce sont vos joueurs donc vous ne pouvez pas en douter), ils apprendront auprès du producteur de tube, que cette peinture lui est fournie par Jean Batin (qui a pour adresse une poste restante) et qui lui paie généreusement (par courrier) tout le dérangement causé par la mise en place d'une si petite production. Il sera plus difficile d'obtenir l'information selon laquelle une dernière livraison est prévue pour le soir qui annonce la nuit de l'Ap-

pel. La peinture à traiter et à mettre dans le tube (car elle est brute à l'arrivée) sera livrée (par coursier) le matin. Si les Investigateurs posent des questions sur la nature de la peinture, il leur sera répondu qu'elle est effectivement inhabituelle. « Mais vous savez, de nos jours tout est possible ». Le débat sera alors clos sans espoir de réouverture. Quant au dit Jean Batin, il n'y a aucune possibilité de rentrer en contact avec lui. Développant une paranoïa hors norme, il a organisé tout un réseau complexe d'intermédiaires qui le rend intouchable. Les Investigateurs risquent de passer des heures à courir après une ombre insaisissable. Si d'autres restent dans les environs de l'atelier (c'est tout à fait faisable avec un minimum de discrétion car le quartier est animé), ils verront en effet des gens livrer de la nourriture mais aussi deux autres portefaix livrer un morceau de pierre. Si la filature prend le pas sur l'observation, ceux qui auront eu l'idée de suivre les livreurs de nourriture arriveront dans un magasin d'alimentation assez huppé. S'ils peuvent jeter un coup d'œil aux factures, ils verront que les courses livrées au 12 rue Poppincourt sont payées par monsieur René-Xavier de Chanterlaut. Cela n'a rien d'une révélation. Ceux qui par contre auront choisi de suivre les livreurs de pierre auront intérêt à trouver un moyen de locomotion rapide car ces derniers les amèneront en dehors de Paris, à Vincennes. C'est encore la campagne à cette époque. Les livreurs s'arrêteront devant une petite maison un peu sale d'où sortira un vieillard aux yeux fous qui leur donnera de l'argent. Le petit vieux s'appelle Gaspard (les habitants du coin pourront renseigner les Investigateurs) et il a une assez mauvaise réputation. C'est un acolyte passager de René-Xavier de Chanterlaut, qui a bien l'intention de s'en débarrasser une fois l'affaire faite. C'est un sorcier de bas étage qui possède peu de pouvoir mais qui « enchante » les pierres pour les sculpteurs (à noter qu'il y a une petite carrière de pierre pas très loin de là où il habite). Comme Jean Batin, il a appris auprès de Chanterlaut ce sort tout à fait inédit. Ce dernier a délégué ce travail fastidieux à deux « petits sorciers » pour conserver intact tout son potentiel d'énergie magique pour le moment fatidique de l'Appel. Pas folle la guêpe.



Gaspard est très peureux et pour le moment il a surtout peur de René-Xavier. En restant du côté de sa maison, les Investigateurs le verront sortir, entrer, sortir à nouveau, rentrer, sans raison particulière, sursauter quand un volet claque, un chien aboie... il est complètement sur les nerfs. Les enquêteurs pourront donc, sans aucun problème, l'impressionner. Il ne dira cependant pas grand-chose. Il montrera une pierre ayant vaguement la forme d'un cœur. « C'est la dernière, celle du maître pour le Grand Soir », puis tombera raide mort. Il a tellement peur des conséquences de son indiscrétion qu'il est terrassé par une crise cardiaque. Sa folie a eu raison de lui.

Si certains sont allés rôder du côté de chez René-Xavier, ils verront que Mélina se rend chez le mécène. Elle peut donc, elle, sortir sans danger de l'Atelier. Elle est même accompagnée par l'une des danseuses qui a l'air en pleine forme. Mélina est l'une des associés de René-Xavier (peut-être même plus) et elle va lui présenter la future sacrifiée qui, sous hypnose (pratiquée par Mélina), supporte pour un certain temps d'être éloignée de ses très chers Ateliers.

La dernière touche : celle du maître

La situation est donc relativement simple. La nuit de l'Appel, René-Xavier doit donner le dernier coup de pinceau et placer le cœur de la Bête qui aura préalablement été enduit du sang d'une vierge, c'est-à-dire de la cinquième danseuse que Mélina a gardé sous son aile.

L'idéal pour résoudre le problème consiste à remplacer le dernier tube et/ou la pierre par des objets similaires mais totalement anodins. Dans l'excitation du moment, René-Xavier ne s'en rendra pas compte. Il prendra une grande palette, videra son tube, empoignera un pinceau et gratifiera le tableau d'une dernière volute de couleur alors que la musique commencera à monter vers le ciel. Mélina amènera à René-Xavier l'une des danseuses alors que les autres commenceront à entamer leur ronde désarticulée. Il prendra un grand couteau et égorgera la malheureuse (interrompre la cérémonie à ce moment, c'est courir le danger d'une mort inéluctable. Dur passage pour les Investigateurs...). Il trempera la pierre dans le sang de la sacrifiée et le mettra à l'emplacement vide de la statue qui trône, immense, en plein milieu de la cour. Puis il commencera une incantation. Mais il ne se passera rien... Et plus le temps s'écoulera plus les peintres et les sculpteurs sembleront sortir de leur hébétude, prendre conscience de la situation en voyant la jeune femme égorgée, le spectacle affreux de leur œuvre, l'homme qui psalmodie... A ce moment-là, il est possible d'intervenir car les huit hommes qui se « réveillent » sautent sur René-Xavier absorbé par son Appel qui ne « fonctionne » pas, perdant de seconde en seconde, frénétiquement, toute son Energie. Mélina essayera d'intervenir mais prendra rapidement l'option de la fuite. Une fois le sorcier vaincu, les danseurs et les musiciens, eux aussi, reprendront le dessus et tout rentrera dans l'ordre.

Si les Investigateurs ont préféré la méthode dite du « nettoyage par le vide » soit en cassant tout (encore faut-il qu'ils en aient les moyens car ils se retrouvent à dix-neuf, avec les deux gardiens dehors, contre quatre) soit en faisant disparaître le tube et la pierre, le problème n'ait que repoussé. En effet, ayant été mis au courant de la perte de ses « composants » (les livraisons se faisant bien avant la nuit fatidique), René-Xavier de Chanterlaut préférera fuir et renouveler ailleurs son expérience, plutôt que de tout risquer.

Et enfin si les Investigateurs n'ont rien fait, Yog-Sothoth sera enfin parmi nous et là ce sera une autre paire de manches...

Jean Batin

(Si par miracle, ils parvenaient à le retrouver ; les Investigateurs sont capables de tout.)

FOR 12 DEX 10 INT 11
CON 10 APP 11 POU 14
TAI 10 SAN 0 PdV 10

B/M aux dommages : aucun

Compétences : Astronomie 40%, Bibliothèque 40%, Lire/Ecrire latin 65%, Mythe de Cthulhu 25%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Créer un zombie, Enchanter la matière (sort que René-Xavier a mis au point et qui permet de faire de l'objet une « laisse » mentale).

Les sbires de la porte

FOR 14 DEX 10 INT 10
CON 14 APP 11 POU 10
TAI 14 SAN 99 PdV 14

B/M aux dommages : +1d4

Compétences : Conduire automobile 40 %, Esquiver 40 %, Suivre une Piste 50 %.

Armes : Coup de poing 70 % (1d3), Coup de pied 70 % (1d6), Revolver cal.45 60 % (1d10+2).

Les artistes

Les artistes sont des personnages tout à fait normaux, sans rien d'exceptionnel. Si on les attaque, ils se défendront avec leurs poings ou un objet contondant quelconque. Mais leur état d'asservissement leur donne plus de force et de volonté pour combattre. Le moins physique d'entre eux peut s'avérer un adversaire de taille (moyenne des attaques, quelles qu'elles soient, 60 %, 1d6).

▷



Quelques nouveautés

Dans le scénario L'Atelier des Arts appliqués apparaissent une compétence et un sort nouveaux. Voici des explications à leur sujet, ainsi que quelques considérations ludiques qui vous permettront d'agrémenter vos parties.

Hypnose (00)

Voici une compétence que vous avez sans doute déjà dû utiliser de votre propre chef, mais qu'il est bon de formuler ici. Cet « art » est long et difficile à apprendre. Outre de la technique, il nécessite une bonne dose de « fluide » que l'on pourra symboliser par la caractéristique POU. Il est donc impossible de pratiquer avec succès l'hypnose avec une caractéristique POU inférieure à 10. Pour plonger quelqu'un dans l'hypnose, il faut faire un jet sur la table de résistance en opposant les POU des protagonistes, en sachant que l'hypnotiseur a un bonus de 1 point par tranche de 10 % de compétence. Si la tentative réussit, l'hypnotisé se retrouve dans un état de semi-conscience, un stade intermédiaire entre la réalité et le rêve, dans lequel il est tenu littéralement par l'hypnotiseur qui peut l'amener où il veut, lui faire sentir, lui faire apprendre, lui faire dire ce qu'il veut. Cela dure jusqu'à ce que l'hypnotiseur décide de rompre le contact.

Enchanter la matière

Ce sortilège puissant permet de créer une sorte de lien entre la victime et une personne désignée par le sorcier qui lance le sort. Il en coûte au moins 10 points de magie au sorcier (qui peut en investir plus pour être plus efficace) et 2 points de SAN. Cela ne nécessite aucun composante particulière mais un assez long travail incantatoire qui épuise physiquement le lanceur de sort. Les effets sont simples. La victime doit manipuler régulièrement l'objet dont la matière a été enchantée (dans le cas du scénario, les peintres et les sculpteurs travaillaient tous les jours avec les objets pervertis). Pour que le lien s'établisse de façon efficace, il faut qu'à la première heure passée à manipuler la matière un jet sur la table de résistance soit effectué, opposant le POU de la victime au nombre de points de pouvoir utilisés pour l'enchantement. Ensuite, d'heure en heure le jet est renouvelé si le contact avec la matière continue en ajoutant par heure un point au nombre de points de pouvoir précédent. Ainsi si le contact avec la matière incriminée est constant, le lien se fait très rapidement. On a pu voir également dans ce scénario que « la mise en laisse » pouvait se faire par l'intermédiaire de la musique et de la danse. En effet, la nature même des mélodies et de la chorégraphie peut être assimilée à un enchantement de la matière plus insinuatif, plus long avant d'être efficace, mais tout aussi « liant ». Dans ce cas, c'est le POU du créateur de la musique ou du chorégraphe, augmenté d'heure en d'heure, qui est à opposer à celui de la victime. Le lien se brise à partir du moment où le sorcier faiblit (comme lorsque de Chanterlaut s'épuise à lancer son Appel qui échoue) ou meurt. La victime aura l'impression d'avoir dormi pendant tout le temps de sa « captivité ».

Et maintenant quelque chose de complètement différent

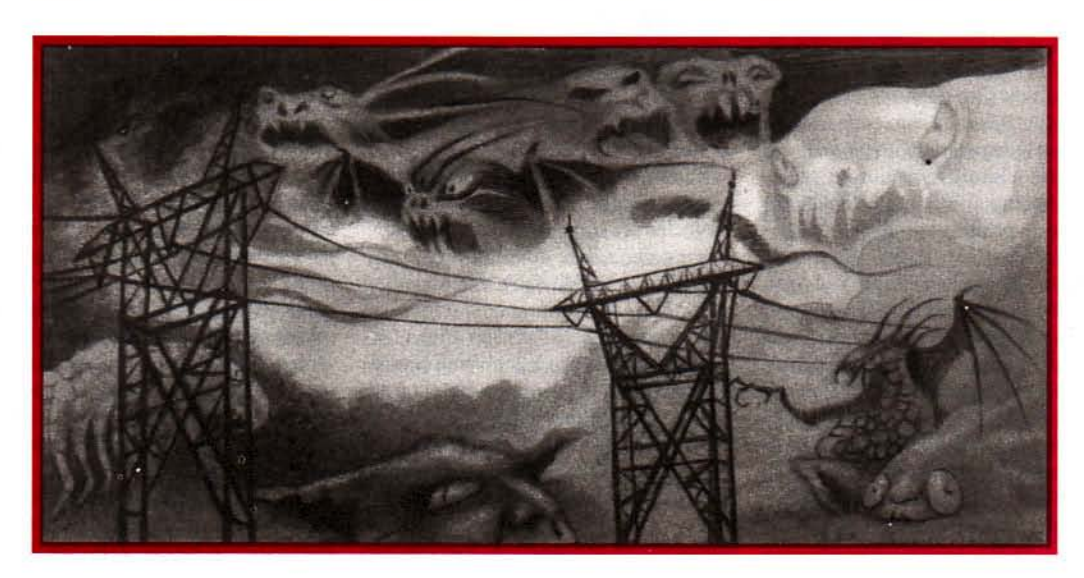
Comme vous avez pu le constater, l'Appel que voulait effectuer notre mécène préféré René-Xavier de Chanterlaut prenait des chemins différents de la classique incantation au fond des bois sur fond de massacre à la tronçonneuse. Ainsi utiliser les arts pour faire venir à soi une entité donne une autre dimension aux activités de nos amis les sorciers. Mais on peut imaginer encore bien d'autres moyens détournés. Il suffit de partir du principe que le vecteur de l'appel se doit simplement d'être riche en possibilités, c'est-à-dire que son potentiel d'énergie (qu'elle soit humaine, électrique, mystique...) paraissent suffisant pour permettre de titiller Cthulhu (et les autres) sous les ailes.

Prenons donc quelques exemples pour illustrer ce propos. Pour le contexte des années vingt, il est tout à fait possible de faire tourner l'appel autour de l'électricité et de ses centres de production. Cette nouvelle forme d'énergie fait encore suffisamment fantasmer les gens de l'époque pour être génératrice des pires calamités.

Un peu plus tard, on peut détourner de sa fonction principale un de ces vastes champs de pétrole américain où des milliers de pompes en forme d'énormes sauterelles grinçantes puisent à un rythme régulier l'or noir sur fond de désert. Il suffit de mettre au point un plan ingénieux : désynchroniser certaines pompes, en arrêter d'autres, en couvrir certaines de signes malsains... Quelques disparitions et le soleil ensanglanté se couche sur une scène surréaliste et maléfique à souhait.

Encore plus proche dans le temps, l'informatique en tant que telle et les systèmes de réseaux internationaux, voire la matrice plus tard, peuvent également offrir des perspectives ludiques très intéressantes.

Mais tout ceci ne sont que des exemples et il y en a bien d'autres. Pensez-y, cela ne fera que renouveler toujours plus le plaisir de jouer à L'appel de Cthulhu. Ce serait dommage de s'en priver !



RECOMMANDE PAR

LA GUILDE DES MESSAGERS GALACTIQUES

